电子游戏与电脑游戏



1999.7

三周年纪念号



谨以本刊献给所有
“电子游戏与电脑游戏”的朋友们!

1999年7月1日出版

(月刊)1999年第7期(总第36期)



本刊顾问:常志海　林　英　黄宗道
尹双增　黄进先　邢定桓
社长兼总编:陈日岷
副总编辑:凌云
执行总编辑:卢克
责任编辑:余森　有余
美术编辑:徐扬
责任校对:文凤
主办:海南省科技咨询服务中心
编辑出版:《科学时代》杂志社
邮购地址:北京清河邮局062信箱
邮编:100085
邮购咨询电话:010-62924382
广告及业务咨询电话:0351-7066387
投稿信箱:北京市清河邮局062信箱
邮编:100085
印刷:山东烟台蓬莱新华印刷厂
广告许可证:琼工商广字04号
发行:《科学时代》杂志社
国际标准刊号:ISSN1005-250X
国内统一刊号:CN46-1039/G3
邮发代号:42-156
出版日期:1999年7月1日
定价:6.50元

科学时代
电子游戏与电脑游戏

给所有读到这本杂志的人，给所有进出电玩世界的人——年龄不论、性别不论、生死不论。

每个时代的人，都有着自己了解世界，寄托梦想的不同途径与方式。

生在今天的你和我，是十分幸运的。

雄心壮志，有无数机会去实现，

美好梦想，也有它栖身的乐园。

缤纷的宇宙中，我们放出自己的一份光彩，

方寸屏幕间，我们拥有自己的一片天地。

而这本《电子游戏与电脑游戏》的诞生，将会为更多的同好提供更多的资讯和攻略，

同时，亦将会把我们之间的距离再拉近一点。

这便是我们最大的希望。

还记得吗？这是三年前创刊号的卷首。还记得吗？那个肩扛破坏炮的云史卡兹高速幻象机，在巴沙那和米蕾娜的劲歌中，我们曾经在这里定下了一个约定，约定为你建造一个梦想栖身的乐园，约定帮你开辟自己的一片天地，在为你提供快乐的同时亦真诚地希望能把彼此间的距离拉近一点。这一切一切，亲爱的朋友啊，你还记得吗？



杂志创刊，其中的超攻略道场及纵横四海两个栏目保留至今，最重要的文章是“日本剑术流派与剑侠”。（封面图案：超时空要塞7）



漫园正式登场，同时出现的还有反响热烈的“王者之书”，其中的闲情雅趣篇是国内第一篇系统介绍周边的文章。（封面图案：角笛传说）



“怀旧精品廊”首次亮相，杂志的栏头形式基本在本期确定下来，漫园成为独立的栏目。（封面图案：皇家骑士团）



杂志封面及彩页印刷出现严重问题，雪鹰小姐为本刊撰写的第一篇攻略“新世纪机神战记”刊出。（封面图案：龙珠）



“月花雾幻谭”、“亚鲁巴传说”、“波洛古罗斯物语”等大量攻略赢得了读者的好评。（封面图案：ALPHA）



AKIRA的“樱花大战”刊出，同时登场的还有雪鹰的“梦幻模拟战3”。绯雨·焱首次亮相，“绯雨情歌”广受好评。（封面图案：冥王计划）



开始与“现代电子技术”合作，刊出编辑及重要作者的新年寄语。乐行的“毁灭与新生”开始连载。规模宏大的“集刊标中大奖”活动展开。（封面图案：天空战记）



在国内首先刊出了“最终幻想7”的攻略，王者之书改版，其中首次刊登设定资料。撷梦园中刊登了少昊的“梦魇”一文。（封面图案：最终幻想7）



“金田一少年事件簿”故事攻略刊出，“天外魔境”、“荒野的古代遗迹之机械”等攻略也在同时登场。（封面图案：宇宙骑士）



特稿推出“梦幻模拟战杂谈”和“FF的世界”，王者之书推出“格斗之王系列彻底研究”，再次突出了本刊的文化性。（封面图案：超时空要塞7）



“EVA 2”图文并茂的攻略受到好评。小孔的“GAME国的CLAMP君”刊出，这是国内同类刊物中第一次全面介绍漫画家。（封面图案：心跳回忆）



“暗黑破坏神”故事攻略刊出，“烈火疾风之硝烟北陆”开始连载。此外还有十分有趣的“'97名作续篇动向传闻”。（封面图案：BLUE BREAKER）



绯雨·焱的“魔神！1440”闪亮登场，AKIRA的“机动战士高达的世界”在读者中毁誉各半。（封面图案：魔法骑士）



“KOF'97”资料大公开、SNK格斗游戏恶人档案”、“饿狼传说”系列大研究等文章深受格斗FANS喜爱。（封面图案：THE NEXT KING）



在国内以最快速度推出“浪漫沙加领域篇”的完全攻略，“魔神！1440”连载完结。（封面图案：破亡之舞）



“最终幻想Ⅰ～Ⅳ”攻略刊出，“浪漫沙加全面分析”对沙加系列开始进行系统介绍。（封面图案：烈火之炎）



AKIRA的超长特集“EVA·G·补完计划”以丰富的图片和详实的资料掀起了中国的“EVA”热。（封面图案：新世纪福音战士EVA）



首次增加了彩页，但因装订错误而导致了负面影响。本期值得注意的有小孔的“五星神曲”。（封面图案：恶魔战士）



新作指南确立了新的版式，“日本业界名人访谈录”和“’97 年日本动漫画界大总结”影响深远。（封面图案：魔法骑士）



“前线任务外传”、“武神传说”、“梦幻旅程”、“光明力量 3 ~ 王都的巨神”等攻略及时推出。（封面图案：浪客剑心）



绯雨·焱的又一篇专题“天边的骷髅旗”刊出。同时，超大特集“机动战士高达百年史”连载开始。（封面图案：KIRARA）



“异度装甲”完全攻略以最快速度登场，“’98 年业界的传闻真相”一文在读者中引起反响。（封面图案：惑星强袭）



“机动战士高达百年史”连载完结，在本期中还有大量的攻略及专题文章刊出。（封面图案：侍魂）



大型完全攻略“超级机器人大战 F ~ 完结篇”开始连载，值得注意的还有“罗德斯岛传说”、“侍魂 64 原画设定欣赏”等专题。（封面图案：梦幻模拟战 V）



“光明力量 3 ~ 被狙击的神子”完全攻略刊出。“漫园”以全新的面目登场，开始全面介绍动漫资讯。（封面图案：格斗之王）



“超级机器人大战 F ~ 完结篇”攻略连载完毕。“世嘉·DREAMCAST·过去与未来”一文对 SEGA 公司进行了全面回顾。（封面图案：葛城美里）



“格斗之王’98 资料大公开”以最快的速度披露了系列最新作的有关情报。PAN 代做漫园。（封面图案：LUNAR 2）



在国内最先刊出“星之海洋 II”完全攻略，此外“DREAMCAST 追踪报导也值得留意。（封面图案：格斗之王·京）



“梦幻骑士”、“格斗之王·京”、“拥抱季节”等大作的完全攻略一齐刊出。（封面图案：机动战舰）



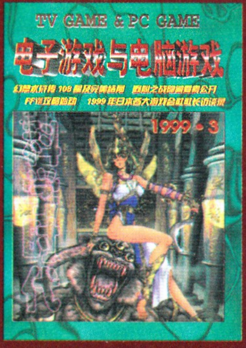
“新手持游戏机大观”及“DREAMCAST 追踪报导”引起读者的关注。本期还公开了杂志改版的初步计划。（封面图案：樱花大战）



杂志改版并且变为标准 16 开，“风云论谈”等新栏目出现。由本期开始，“漫园”以别册的形式随杂志附送。（封面图案：阿斯拉斩魔传）



“快乐”、“机动战士高达 ~ 夏亚的反击”完全攻略刊出，“圣典的谜与暗号”一文开始连载。（封面图案：士郎正宗插画）



新闻栏目改名称为“天使新闻网”，“1999 年日本各大游戏会社社长访谈录”刊出。（封面图案：士郎正宗插画）



杂志改为平订，“1999 年购机指南”及“街霸 ZERO 3 特殊连续技使用方法”等实用性高的文章获得好评。（封面图案：士郎正宗插画）



封面打出的“电子与电脑娱乐”字样引起读者的注意。内容方面因缺少攻略而引起部份读者的不满。（封面图案：士郎正宗插画）



由雪鹰、小孔和杨薇莉三位女性作者撰写的“天空之镇魂歌”攻略以全新的形式博得好评。（封面图案：士郎正宗插画）



杂志栏目再次调整，完全以个人风格划分各自的领域。本期附送了全彩的别册。（封面图案：LEGEND OF LEMNEAR）

流行主机简介及推荐游戏



Family Computer(FC)

1983 年，日本任天堂株式会社隆重推出了著名的“任天堂”游戏机，使家庭电子游戏界一下子成了任天堂的天下，一个辉煌的游戏时代开始了。在国外，“任天堂”几乎家喻户晓，老少皆知。任天堂游戏机虽然是 8 位机，但它采用了独特的图像处理手法，使游戏的画面效果有了质的飞跃，十年间它一直保持着令人惊异的销售成绩，我国的游戏玩家大多也是从 FC 开始的。

FC 著名游戏推荐

在 1983－1993 十年的岁月里，为 FC 开发游戏的厂商为我们创作出许多优秀的作品；即便是现在回想起那个时代的某些游戏仍然是不能忘怀，下面的这些游戏基本代表了 FC 时代的精品。

超级玛莉奥系列	魂斗罗系列	龙珠系列	沙罗曼蛇系列
勇者斗恶龙系列	洛克人系列	忍者龙剑传系列	足球小将系列
最终幻想系列	恶魔城系列	热血系列	方块系列等





Mega Drive(MD)&Mega Drive－CD(MD－CD)

1988 年底，以生产大型游戏机而闻名于世的 SEGA(世嘉)公司，根据游戏市场的变化率先推出了 16 位家用游戏机，这部世界上第一个 16 位家用主机应用了十分先进的大规模集成电路，使游戏效果直逼大型机，并且得到了许多软件厂商的支持，虽然它对当时任天堂 FC 市场没有造成太大冲击，但 SEGA 超前的商业眼光使其对手感到相当吃惊。

MD 著名游戏推荐

MD 进入我国大约是 90 年代初，虽然当时的价格令许多玩者很难接受，但是在相当短的一段时间内便成为家用机的主流，更有些玩家还购买了 MD 的升级套件 MD－CD，率先领略了光盘游戏的风采。

大魔界村	梦幻之星 3	光明力量－古代封印	街霸系列
超级忍	梦幻之星 4	索尼克系列	格斗三人组系列
光明与黑暗	光明力量－众神遗产	真人快打系列	昆虫战机等





Game Boy(GB)

任天堂在推出 16 位机之前发售了手持型游戏机 GB，它从问世到现在可以说是任天堂创造的商业奇迹，十年间它从黑白画面进化成为彩色画面，在我国有很多玩家都拥有它。

GB 著名游戏推荐

圣剑传说	牧场物语
第二次超级机器人大战 G	华莉奥世界
勇者斗恶龙—怪物篇	心跳回忆
游戏王	恶魔城
口袋妖怪	俄罗斯方块等

Super Family Computer(SFC)

1990 年，传闻已久的 SFC 终于问世，在该机种上诞生了无数的经典名作，给所有玩家留下了难忘的回忆。现在虽然已经很少有软件公司为它制作游戏，但是日本仍有 SFC 软件资料交换服务，这更证明了它的魅力以及顽强的生命力。

SFC 著名游戏推荐

勇者斗恶龙系列	火焰之纹章系列
最终幻想系列	圣剑传说系列
浪漫传说系列	大贝兽系列
四狂神系列	街霸系列
机器人大战系列	快打旋风系列
龙战士系列	女神系列
前线任务系列	超时空之轮等











Play Station(PS)&Pocket Station

SONY 分别在 1994 年 12 月和 1999 年 1 月发售了次世代游戏机 PS 与其专用 PDA，使得这个从来与游戏也攀不上关系的公司一跃成为游戏界的龙头老大，凭借着 PS 的强大机能以及众多软件厂商的参与，使它的势头甚至超过了当年的 SFC。现在 PS 主机已经在世界范围内销售了 5000 万部以上，虽然 DC 的出现对其有一定的影响，但是其销售形势仍然被许多厂商看好。

PS 著名游戏推荐

最终幻想系列	铁拳系列	浪漫沙加系列
前线任务系列	山脊赛车系列	女神异闻录系列
街霸 ZERO 系列	妖精战士系列	斗神传系列
生化危机系列	星之海洋 2	WILD ARMS 等

Dream Cast(DC)&Visual Memory System(VMS)

由于土星在次世代之战中惜败于 PS，使得 SEGA 公司在去年年底推出了强劲的 128 位主机 DC，这部搭载了强力图形芯片的家用主机，无论是在图形运算上还是在网络方面都达到了预想以上的效果，并且有许多软件厂商纷纷加入到它的制作队伍当中，而其销售成绩也在 5 月初达到了 100 万台，在刚刚结束的美国 E3 世界游戏展上 SEGA 更公布了美版 DC 于 1999 年 9 月 9 日发售，从会场状况来看美国人对 DC 十分看好，SEGA 能否借此夺回美洲市场是现在最令人们感兴趣的事。

DC 著名游戏推荐

VR 战士 3	美国英雄 VS. 卡普空	世嘉拉力 2	魂之力量
索尼克大冒险	死亡之屋 2	格斗之王	CLIMAX 英雄传



Sega Saturn(SS)

1994 年 11 月，SEGA 公司推出了它的第六代家用游戏机，并取名为“土星”，由于它是世嘉公司的第一部 32 位主机，因此许多玩家对这部高性能主机希望寄予了很大希望。但是由于种种原因使得它的销售形势逐渐下降，到后来也只能被无情的事实将之抛弃在历史的长河中。

SS 著名游戏推荐

VR 战士系列	格斗王系列	机器人大战系列
飞龙系列	光明系列	CAPCOM 格斗系列
梦幻模拟战系列	大战略系列	格兰蒂亚等



Nintendo64(N64)

曾数度推迟的任天堂次世代机终于在 1996 年 6 月发售，虽然在性能上它超跃了另外两位 32 位机，但是由于推出时间太晚以及得不到更多的软件厂商支持，使它一直在痛苦之中挣扎，不过任天堂依然通过自己那套“精品制度”创造出一个个销售奇迹。

N64 著名游戏推荐

超级玛莉奥 64	实况足球	任天堂全名星大乱斗
超级玛莉奥赛车	萨尔达传说 64	恐龙猎人
007－黄金眼	恶魔城	皇家骑士团 3 等





Wonder Swan(WS) & Neo Geo Pocket Colour(NGPC)

以上两部手持机分别由 BANDAI(WS) 和 SNK (NGPC) 发售，在日本 WS 以其惊人的速度在短短的 5 个月内达到了 100 万台的销量，而 NGPC 则以能与 DC 连线吸引了不少玩家，目前在我国 NGPC 已经可以在游戏专卖店买到，其软件有《格斗之王 R2》、《侍魂》、《饿狼传说》、《NEOGEO 足球》等。而 Wonder Swan 由于在日本的热销使得亚洲其它地区很难买到，不过随着其产量的增加，用不了多少时间便可以在国内见到它的身影了，Wonder Swan 目前的软件有《机器人大战 COMPACT》、《三国志》等。

任天堂总裁山内溥曾说过这样一句话“玩家并不以获得高性能的主机为乐趣”。不错，光有主机是不能享受到游戏乐趣的，只有那些脍炙人口的软件才是玩家真正所需要的。后面所介绍的是即将发售的一些经典游戏（包括街机作品），希望大家能够喜欢。

RPG 类推荐游戏

勇者斗恶龙Ⅶ
圣剑传说
CLIMAX 英雄传
女神异闻录 2～罪～

SLG 类推荐游戏

前线任务 3
SD 高达 G 世纪 ZERO
妖精战士 3
火焰之纹章—多拉基亚 776
皇家骑士团 3

AVG 类推荐游戏

鬼武者
莎木～一章 横须贺～
生化危机—搜索指令
生化危机 3—LAST ESCAPE

格斗类推荐游戏

铁拳 TAG TOURNAMENT
魂之力量
格斗之王—梦幻之战 1999
街头霸王Ⅲ—第 3 次打击
死或生 2



DRAGON QUEST VII

勇者斗恶龙Ⅶ

机种:PS　厂商:ENIX　媒体:CD－ROM

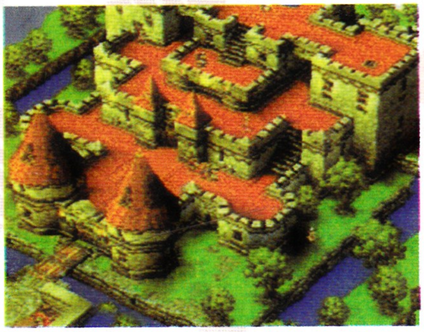
类型:RPG　　发售日:1999年夏

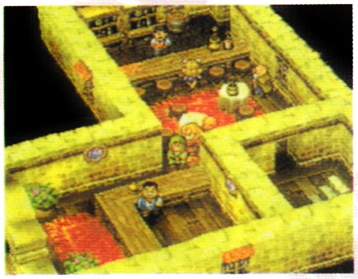
正统RPG的代表作『DQ』系列

“传说之勇者”的第七次冒险

以游戏界来说，1986年5月27日是个不同寻常的日子。这一天，一种划时代的游戏类型在家用游戏机上诞生，它就是后来被人们称为“RPG史上的典范之作”的《勇者斗恶龙》，在游戏发售之前，日本几乎所有与游戏有关的媒体都在以不同的方式对它进行报道，人们每天所谈论的话题也差不多都围绕着它。以一款游戏来说这虽有些夸张，但这种事情却是的的确确存在的。《勇者斗恶龙》不但奠定了它在RPG领域内的地位，更使得RPG时代渐渐进入了一个空前的成长时期，从此各大软件厂商都开始了同类型游戏的制作。

如果说《勇者斗恶龙Ⅰ》无论是情节上还是容量上还有些欠缺的话，那么在第二年，也就是1987年1月26日发售的《勇者斗恶龙Ⅱ》以令人惊异的表现成为了日本游戏史上最出色的游戏（以日本大技林评分“DQⅡ”是最高的）。在这之后的近10年时间里《勇者斗恶龙》系列制作到了第六部“幻の大地”，前三部是勇者罗特的传说，而后三部则进入天空系列。在勇者成长的10多年间，其它厂商的RPG游戏也在接连不断地推出，虽然在它们当中能与“DQ”抗衡的不多，但也有其各自的特色，使玩家们有了许多选择，RPG游戏也进入繁荣期。





◄▲经过完全3D化后的“DQ”依然保留着它一贯的风格。

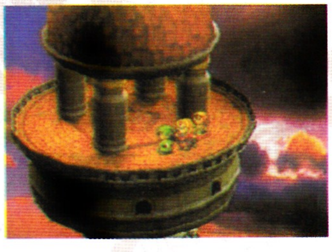
1997年1月ENIX公布了PS版《DQⅦ》的制作消息，而就在同一个月的月底SQUARE的《最终幻想Ⅶ》发售。这就让人觉得《DQⅦ》慢了一拍的感觉，其实从现在来看它何止慢了一拍，不过从DQ的制作史上来看除前三部的开发周期为一年外，后三部的开发周期都超过了两 年，而1996年底SFC的《DQⅢ》复刻版才刚刚发售，因此人们当时普通认为《DQⅦ》的发售至少要两 年以后，而事实上也正是如此(有消息说DQⅦ要到年底才能面市)。

从已有的资料来看《DQⅦ》是否属于“天空系列”还很难说，不过它的风格依然没变，城中的建筑虽然以3D形式表现，但在布局以及贴图上让人一看便知是DQ。不过让人奇怪的是至今ENIX也没有公布游戏的操作系统，甚至战斗画面也没有，简直让人望穿秋水。由于游戏的场景变成了3D，因此从视觉上说游戏的难度增加了，因为如果有某个你要找的关键人物躲在墙后，而当时的背景画面却有挡住了他，那么找起来可能会有些困难，不过本作应当会有视点切换机能。

游戏的主角是一个渔夫的儿子，在开始时他会同古兰埃斯达特的王子一同冒险，那么王子的目的又是什么呢？现在还不清楚，虽然冒险的舞台肯定不限与古兰埃斯达特地区，不过玩者可以从古兰埃斯达特的城下町的诸多建筑中了解到整个游戏的风土人情。









CLIMAX LANDERS

クライマックス ランダーズ

CLIMAX 英雄传

机种:DC	厂商:SEGA/CLIMAX
类型:RPG	发售日:1999 年 7 月 15 日

集 CLIMAX 大成的 3D RPG 作品



在介绍这个游戏之前，让我们来回忆一下 CLIMAX 为家用游戏机制作的几款名作，首先是 MD 时代的那款 3D 迷宫 RPG《光明与黑暗》，当时它以庞大的容量，亲切的操作性(图形指令被后来的许多游戏所使用)，被评为当时 SEGA 最成功的作品。后来 MD 版的《皇帝财宝》、《光明力量》以及 SFC 版的《LADY STALKER》都是十分受欢迎的游戏，而内藤宽的大名也逐渐为人所知。直到现在内藤宽依然对《光明与黑暗》那种在 3D 迷宫内的游戏气氛十分怀念，因此本作依然采用 3D 迷宫的形式，并且利 DC 强劲的 3D 机能使游戏中加入了"迷宫自动生成系统"，也就是说当玩者以不同的时间进入相同的迷宫时，其内部结构会发生变化，这样就大大提高了游戏的可玩性。游戏中的人物设计沿续了《皇帝财宝》的风格，而这些登场的人物中有几个就是在以前的作品中出现过的。

本作的舞台由中世纪、古代、未来、现代 12 个世界组成，主人公索特被召唤到这个世界上，迎接他的老人称它为"英雄"，并给予了他解开世界之秘的使命，因此索特要来往于各个时代来收集情报，并且不断地强化自己，另外，游戏的另一个卖点是用 DC 的 VMS 来饲养小怪物，怪物是在迷宫中找到的，将它们带出"怪物农场"后便可下载到 VMS 中了。

《CLIMAX 英雄传》中登场的主要角色及来历

对于游戏中人物的选用内藤宽是这样描述的:"虽然队伍中只有一名主角，但是由于在冒险中出现的迷宫会出对某些角色有利或不利的情况，因此视情况来选用主角便是要点。当然，如你对自己的技术十分有信心的话，不这样也是可以的。"



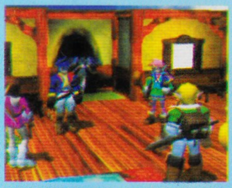
◆Marlin(マーリン)

住在某王国的妖精 Marlin，她能够操控强力的魔法，自从前作之后她返回妖精之森继续进行魔法的修行，曾在《光明与黑暗》中出场。



◆Ryle(ライル)

相信玩过 MD 版的《皇帝财宝》之玩家，对他的名字绝不陌生，他就是爱四处寻宝的妖精 Ryle，今年是 19 岁(与前作相距三年)。







◆Lady(レディ)

喜爱冒险，不爱受束缚的女冒险家 Lady，自从在前作离家出走后，连同两位随从到 DEATHLAND 岛去，是《LADYSTALKER》的主角。



◆Marion(マリオン)

她是第三位"CLIMAX"新角色，是一个会动的机械人形，其出生是个迷，她虽没有人类的感情，但对人类知识很感兴趣。



◆Sword(ソード)

Sword 喜爱自由；而且还爱作无目的之旅。由于他的出生有很多秘密，所以不像普通人类，是"CLIMAX"的新角色。



◆Rao(ラオ)

他是"CLIMAX"第二位新角色，身为士兵的他除了战斗之外，没有其他事物感兴趣，他精通各式各样的武器，对自己的拳头很有信心。





聖剣伝説 LEGEND OF MANA

レジェンド・オブ・マナ

圣剑传说

机种:PS	厂商:SQUARE	类型:A·RPG
媒体:CD-ROM	发售日:1999年7月	

史克威尔不朽的A·RPG经典

期盼已久的名作终于复活了

真是感谢史克威尔能为我们制作出这么优秀的游戏,《圣剑传说》自从在GB上登场以来一直受到广大玩家的喜爱,SFC版的《圣剑2》与《圣剑3》更是令人们难以忘怀,尤其是《圣剑3》!至今就连次世代上都没有几个能与它的画图和游戏性一争短长,而新的《圣剑传说》也沿续了《3》的风格,它最能体现史克威尔的制作风格,细腻的绘图、丰富的内容,严谨的系列所构成的本作可能是暑期最令人期待的作品。

距前作《圣剑3》能发售已经有4年的时间了,史克威尔也终于下决心把它的最后一个系列名作搬上PS,虽然现在对史克威尔的作品的好坏众说纷纭,但不可不说史氏的这些作品推动了PS主机的普及。



LAND MAKE SYSTEM



本作的最大特征就是可自由构成世界的"LAND MAKE SYSTEM",玩家可以按自己的喜好来配制各式各样的建筑,而且两个相邻的"LAND"之间会因位置的变化而产生不同的影响。本作的战斗部分加入了"ACTION EDIT SYSTEM",像冲刺、下蹲、必杀技等动作都可以编辑在某个特定的键位上(PS有很多按键,不必担心),不过最让人兴奋的是居然可以令几角色使出合体技,而是组合还很多,这些都是前几作中没有的。

本作中以同伴身份出现的人物也达到了十余人,看来故事会相当复杂,不过现在像这样画面与游戏性都有上佳表现的作品已经不多了,就让我们期待它们出现吧!

从两个角色中选择主人公

游戏开始时可以从男女两个角色中选择一个进行冒险,虽然在故事整体上不会有太大变化,但是在细节上两位角色都会有些属于自己的故事。童话般的世界以及妖精般的人物是游戏的重要组成部分,除男女主角外,其它的角色包含了许多种族,它们更有些是你冒险的同伴。赶快找到它们一起去解开玛娜事件之谜吧!





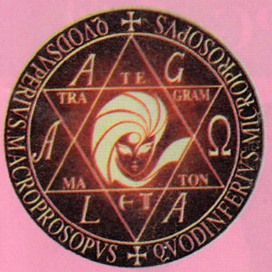


ペルソナ2 INNOCENT SIN. 罪

女神异闻录2——罪

机种:PS 厂商:ATLUS 类型:RPG
媒体:CD-ROM 发售日:1999年6月24日

网罗了各种神话、传说的异类作品



这个系列能够有现在的影响力,NAMCO是功不可没的。“不会吧,女神系列应是……”,你也许会这样问,但你是否知道《女神转生》的第一作原本就是NAMCO开发的,而且原名叫作《Digitod Devil 物语 女神转生》,分别在1987年和1990年在FC主机推出了两代,之后的作品才由ATLUS制作。

这个系列的作品至今为止几乎在所在家用机出现过,甚至包括个人电脑。其最大特征就是游戏中出现的各种各样的恶魔,恶魔的种族分类也比较细,在这些恶魔中有还是中国古代神话中出现的神仙、鬼怪,当然主要还是西方与日本的为多。

我们可以把这个系列分为四个部分,第一部分是正统的《女神转生》,第二部分是以SLG形式出现的《魔神转生》,第三部分是《最后圣经》系列,最后一部分就是《女神异闻录》系列,这个系列与其它三部分最大的不同就是把恶魔同伴的设定改变为个人能力,在《罪》中由于咒之纹章所带来的某些传言,使得主人公与同伴一起一边对抗各自的宿命,一边调查这些奇怪事情的起因。本次的游戏系统得到了很大改良,不但在画面上,而且有些设定更是前作没有的(详细见前几期月刊)。

按照“女神”系列的一贯风格,游戏在完成之后都会有一个隐藏迷宫供玩者挑战,在前作中就有这样一个设定,因此本作既然继承了前作的风格,就应该会有这个隐藏版面,不知你是否能够以敏锐的眼光首先发现呢?

Digital Devil 物语 女神转生	FC(NAMCO)	1987年9月11日
Digital Devil 物语 女神转生Ⅱ	FC(NAMCO)	1990年4月6日
真·女神转生	SFC(ATLUS)	1992年10月30日
女神转生外传 Last Bible	GB(ATLUS)	1992年12月23日
女神转生外传 Last BibleⅡ	GB(ATLUS)	1993年11月19日
真·女神转生	PCE CD-ROM(ATLUS)	1993年12月25日
魔神转生	SFC(ATLUS)	1994年1月28日
真·女神转生	MD-CD(ATLUS)	1994年2月25日
真·女神转生Ⅱ	SFC(ATLUS)	1994年3月18日
女神转生外传 Last Bible	GG(SEGA)	1994年4月22日
真·女神转生 if…	SFC(ATLUS)	1994年10月28日
魔神转生Ⅱ	SFC(ATLUS)	1995年2月19日
女神转生外传 Last BibleⅢ	SFC(ATLUS)	1995年3月4日
ANOTHER BIBLE	GB(ATLUS)	1995年3月4日
女神转生外传 Last Bible 特别版	GG(SEGA)	1995年3月24日
旧约·女神转生	SFC(ATLUS)	1995年3月21日
ジャックブロスの迷路でヒーホー	VB(ATLUS)	1995年9月29日
真·女神转生一恶魔召唤师	SS(ATLUS)	1995年12月25日
女神异闻录	PS(ATLUS)	1996年9月20日
恶魔召唤师一灵魂黑客	SS(ATLUS)	1997年11月13日
伪典·女神转生一东京默示录	PC(ASCⅡ)	1999年3月25日
恶魔召唤师一灵魂黑客	PS(ATLUS)	1999年4月8日
女神异闻录2~罪~	PS(ATLUS)	1999年6月24日

游戏中登场的主要角色



周防达哉



天野舞耶



丽莎·希尔巴曼



三科荣吉

如何与恶魔结成契约

1. 在战斗时使用“接触”指令与恶魔交涉。
2. 交涉成立后,会有是否与恶魔签定契约的提问。
3. 此时如果成功地与恶魔签定契约,那么战斗终了。
4. 在以后的战斗中,发现有先前签定契约的恶魔在敌对伍中。
5. 此时,在利用“接触”指令与恶魔进行交涉。
6. 交涉终了后,会有想得到什么帮助的提问。
7. 选择所帮助的内容中有“道具”、“情报”等事项。



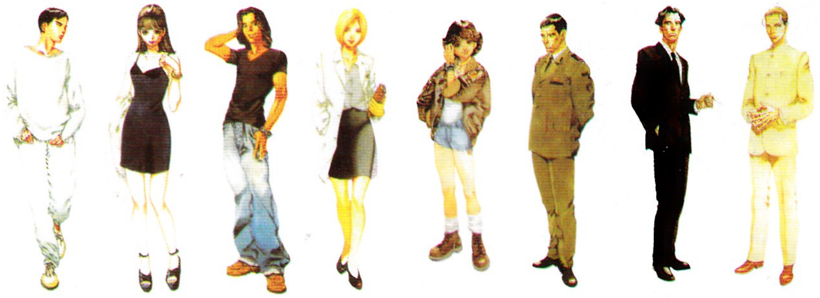
前线任务 3

front mission 3
フロントミッション サード

机种:PS	厂商:SQUARE	类型:S·RPG
媒体:CD－ROM	发售日:1999 年夏	

以近未来为战斗舞台的著名 S·RPG 系列

SQUARE 公司制作的作品基本都属于精品,“前线任务”系列是 SQUARE 公司 S·RPG 唯一的系列，自从 SFC 时代就曾推出过第一代，本作通过残酷的（且非正义的），战争剖析人性，来说明每场战争都是由一部分人来操作，但大众永远都是厌恶战争希望永久的和平，同时这个系列 1 代与 2 代也都带有抨击霸权主义的色彩。



Point 1 拥有随意换乘机体的特点

新要素 1

众所周知，本系列中的战斗机械人（以下简称 WAP）一直以专用机的形式存在，大家可以随意更换零件，但不能在战斗中乘换 WAP。

本作须可以在战斗随意乘换 WAP，搭乘地图中的空白机体换乘机体后，可以使己方的战斗力上升许多（当然，必须乘上比自己机体强的 WAP），这样在众多的苦战中才能起到扭转战局的作用。

这样来看，本作在各任务中很可能有极具有难度 STGE，大家要做好准备。

NO PROBLEM！





Point 2 武器系统拥有经验值设定

新要素 2

本作在战斗中与以往不同，战斗后不仅乘员能增加经验值，武器系统也可以获得必要的经验值。也就是说，当使用格斗武器攻击后，使用格斗武器的系统将会有经验值加入，如此下去格斗武器的系统级别将会很高，这样此人在格斗方面则拥有高于其他能力的水平。



▶同系统的武器更换可以继承以前所积累的经验值，有目的地培养人员的作战素质，会有利于战斗。



Point 3 射击武器将可远距离使用

新要素 3

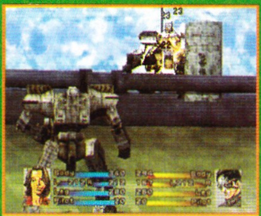
在以前作品中，除了远程导弹与远程枪以外都不能进行远距离攻击。本作中将会有一些改变，除了格斗武器必须近身使用，其它近距离枪械都可以在一定距离上进攻敌人，这样来看，此设定可以改变 2 代中格斗和角色太强的设定。



Point 4 障碍物影响射击

新要素 4

在前面提过枪械将可以远距离攻击，为了限制枪械的攻击，于是加入了障碍物影响射击的设定，这一设定极为真实，也就是说当 WAP 处于墙壁边上，敌方从墙壁正方向进攻，这样双方因为墙壁的阻挡将不能相互使用枪械攻击。

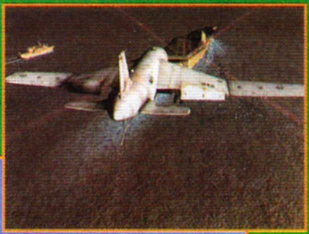


Point 5 故事的多彩化与 CG 动画

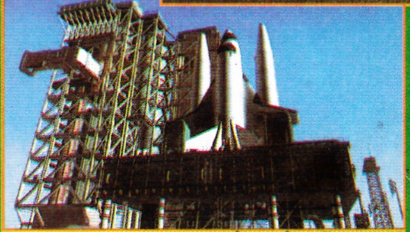
新要素 5

与前两作不同，本次的故事将更为丰富，不仅有主人公们在战斗中情节发展的交待，还有在各时间整个战斗的变化。

在本作中所有重要情节都会出现精美的 CG 动画，使得这款游戏有十分显著的电影效果，玩家也更能从中体会到游戏的乐趣。



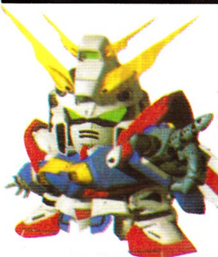
▲中型轰炸机正在接近航空母舰编队时的情景。



▶宇航飞船发射时的画面，本系列第一次在宇宙中战斗。

SD高达G世纪 ZERO

机种:PS	厂商:BANDAI	类型:SLG
媒体:CD－ROM	发售日:1999年8月5日	






贯穿高达历史的著名SLG




由BANDAI公司制作的优秀SLG作品，前作就以广大的作战区域，众多的登场角色，以及故事贯穿“高达”类作品的情节设定，而吸引了许多玩家，这其中也有大量的“机器人大战”的拥护者和喜爱“高达”作品的朋友。

这次的作品与前作相比，增加了许多新机体，并且还把故事延伸到“高达X”。也就是说，本次的作品将不会在“夏亚的反击”中结束，而且还要经过“V高达”、“G高达”、“高达W”、“高达X”的故事情节。如此本游戏将是高达类作品的大集合，大家真不应错过。

游戏除了在故事情节及使用机种上吸引人以外，作为SLG类的游戏，本作的战斗及特别的系统也是卖点之一。尤其每通过一关后，用俘虏的敌机体与己方的机体进行技术融合，从而生产出高水平的新机体，这一系统使无数玩家如痴如醉。

妖精战士Ⅲ

机种:PS	厂商:SCEI	类型:S·RPG
媒体:CD－ROM	发售日:1999年秋	

妖精战士的第三度出击



“妖精战士”这一系列S·RPG一直伴随着PLAYSTATION的成长。Ⅰ代虽然难度不高，并且流程时间短，但作为Ⅱ代故事的前篇也还不错，尤其是战斗系统的成功设定，吸引了不少玩家。Ⅱ代登场以后，许多朋友对其赞不绝口。的确Ⅱ代是一部极为成功的作品，无论游戏时间、难度、故事情节、分支，人物设定甚至音乐与画面都堪称当时的项峰。所以，此次的Ⅲ代与Ⅱ代相比应该有过之而无不及，让我们期待，让我们期待此次的“妖精战士Ⅲ”。






从目前公布的资料来看，与Ⅱ代的区别不是很大，尤其是战斗系统还没有发现与Ⅱ代有何区别，但有一点可以确认，Ⅱ代中私人侦探的事件可能被取消，但更换的方式现在还并不十分清楚。




Fire Emblem
トラキア776
ファイアーエムブレム

火焰之纹章

——多拉基亚776

机种:SFC　厂商:任天堂　类型:S·RPG
媒体:资料交换型卡带(容量未定)　发售日:1999年夏



提起这部作品，第一个感觉就是兴奋。喜欢本系列的设定，欧洲世纪的风格极为浓厚；相信每一部的剧本，任天堂公司的认真态度是大家公认的；痴迷于系列的高难度，每每被敌方高超战术惊吓的目瞪口呆时，战胜敌人的信念就更加坚定。不知道这是不是与其它“纹章”迷们的感受相同。作为系列的最新作品，她让我们等待的时间简直是太长了……





游戏性与难度的再次飞跃

任天堂看家法宝再度出击！



对于这一系列作品，难度上一直都很高，到了“圣战的系谱”才使游戏难度有些下降。本次的作品因为采用“圣战的系谱”作为系统及战斗的蓝本，本以为在游戏难度上应较靠近于“圣战的系谱”，但以日方公布的消息来看，这次的战斗将极为困难。

首先是任务中不像过去的作品一样一直是将敌人全灭，本次有各种各样任务出现，例如全军撤退到固定位置，在规定区域内坚守几回合，等等。这样从任务本身的变化就可以使得GAME 的难度上升了许多，而且多变的任务也为游戏增加了不少的可玩性。在敌人方面，AI将再度提升，这就是使难度上升的第二个设定。

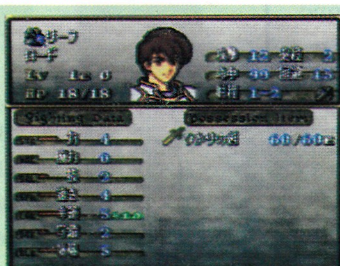
原来在作品中，敌方士兵在战术的应用上十分优秀，人员位置的安放以及远距近距攻击的组合都让玩家十分头痛，于布阵时一旦出现失误，敌方会立即给予沉重地打击。本次的敌人不仅依然拥有极强的战术意识，在其它方面也有所增加，例如在战斗一回合内未被杀死的敌人，会有用选择服用药草进行体力回复，而当武器使用次数达到上限后，会自动到商店购入强力装备等。看来作战是更加变化多端了。







在游戏中主人公各状态值的成长是完成游戏的关键，本作中新加入了要素“体格”就相当这名角色本身素质，如果这个数值在战斗中不断上升的话，那么这名角色就拥有十分卓越的战斗天分，那么他(她)也就是我们培养的重点。



游戏难度的增加的确会使得不少朋友放弃攻略这部作品，但真正投身于本作的玩家会在高对抗中体会到真正的快感。





Ogrebattle 3 オウガバトル Person of Lordly Caliber

皇家骑士团 3

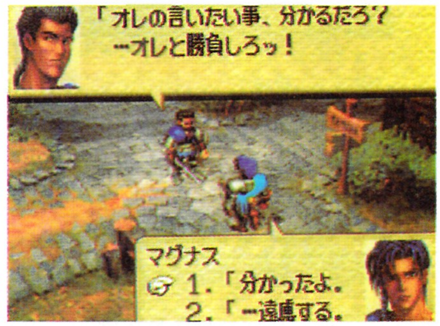
机种:N64	厂商:QUEST	类型:S·RPG
媒体:卡带(容量未定)	发售日:1999 年 7 月 14 日	

集千百宠爱与一身的皇家卫士



这个系列对于钟情于 SLG 很长时间的朋友应该不会陌生。QUEST 公司凭借着十年磨一剑的精神,在近十年的过程中只推出了本系列的三部作品,“皇家骑士团”、“皇家骑士团 2”和将要在七月发售的“皇家骑士团 3”。

前两部作品经推出就立即受到绝大的好评,都获得了当年 GAME 大奖 SLG 类的第一名(‘皇家骑士团’当年获奖时同类作品有‘火焰之纹章’等,而‘皇家骑士团 2’获奖时有‘前线任务’及‘第四次机器人大战’等),可是这一系列是在日本最受欢迎的 SLG 系列作品。



LET'S FIGHT FOR OGREBATTLE



因为前两作之间系统改变很大,故而失去了一部分钟爱“皇家骑士团”系统的玩家,这次 QUEST 潜心制作的“皇家骑士团 3”将在部队移动方面采用第一作的半即时系统,用此来表现千变万化的战局,而在作战中则使用第二作的作战系统,极强的地形效果以及超范围射击的设定都极富有代表性。

对于这个系列,吸引人之处还在于多职业多角色。每个角色不可能会拥有游戏中的全部职业,这样就使得玩家为了在战争中获胜,而不得不去招入其它角色进入队伍。而有一些特定的职业,则需要让特定的角色成为仲间才可以,这样就使得游戏性在无形中被加大了许多。

熟悉“皇家骑士团”的朋友,一定会对这一系列的多分支、多结尾及大量的隐藏事件记忆犹新,这次的“皇家骑士团 3”依然保留了这些特点,玩家如果不经过努力的找寻是不可能将本作全部分支及隐藏事件发现,于是 GAME 的可玩性又一次加强了。





华丽的战斗场面
给人以美的享受

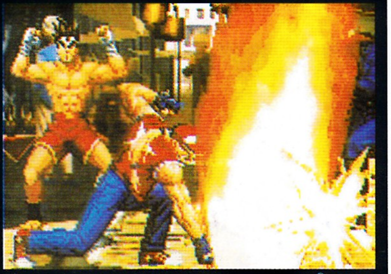


具有各种职业选择
是游戏的特点













THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999

格斗之王——梦幻之战 1999

机种:DC　厂商:SNK　类型:对战 ACT　媒体:GD－ROM
发售日:1999 年 6 月 24 日　周边:NG－POCKET

DC 版＝’98 格斗王的强化版



“格斗之王”系列在亚洲的受欢迎程度大家有目共睹，而对于这 2D 格斗游戏两大代表作品之一，相信我们也无需多作介绍。

“格斗之王 ’98”是该系列的第五作，也是一款集大成者，基本上是集合了历代的角色，而经过强化移植到 DC 上之后，也会有角色方面的调整。据未完全公开的资料，DC 版格斗王可能会有新角色增加，那么标题中出’99 字样是否会暗示 DC 版中的那些新人物呢？



大家可能都已知道，“DREAM MATCH 1999”突出的变更点便是场地的背景变成了 POLYGON 化，从而带来很鲜明的纵深感，随着人物的移动，3D 的背景也会作相应角度的变化。另外由于机能的超越，在格斗动作的画面表现效果上，也显得更为细致，火花与爆炸都会比以前更清晰而细致。



同时，由于 DC 能与 NEO GEO POCKET 连接，因此该作与 NGP 上的“KING OF FIGHTERS R2”也有着互动性，比如育成角色，在两款游戏上逐渐创造出最强的角色。

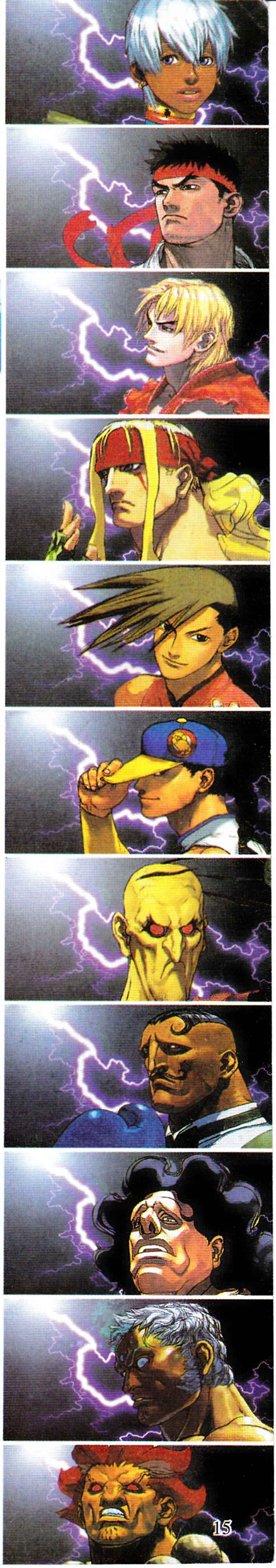


因为临近“格斗之王’99”的公布日，想来“KOF”的 FANS 会像往年一样期待着吧，’98 的故事设定已是在系列之外，据说’99 的主人公不再是京和庵，那么究竟会是什么样的一个“外传”呢？让我们用时间来证实吧。









3rd STRIKE STREET FIGHTER III
Fight for the Future



街头霸王Ⅲ——第3次打击

机种：ARC　厂商：CAPCOM　类型：对战 ACT　媒体：CPS－Ⅲ基板　发售日：1999年



一提起格斗游戏，相信大家都会想起CAPCOM公司所制作的“STREET FIGHTER”系列。是的，CAPCOM公司所制作的“街头霸王”制系游戏在格斗游戏中是数一数二的，在玩家心目中的地位也是数一数二的。格斗系列游戏一直是游戏世界里的一支独秀，自从1984年，DATA EAST公司推出了一款名为“对战空手道”的游戏以后，游戏世界就多出了一种格斗游戏的类型，而“街霸”系列也自然而然的成了对战格斗游戏的始祖。







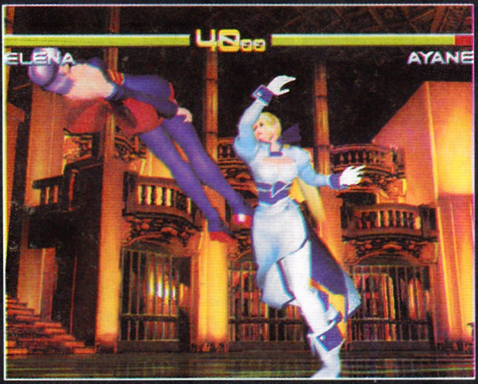
但是，因为当时的制作水平有限，那些游戏还只是一些雏型，操作不好没有必杀技等，但是当CAPCOM公司于1987年推出了“街头霸王”之后，这一切也有了相当的转变。“街头霸王”是首款引入了指命必杀技的作品，当时这种指命必杀技设定要求在0.3秒内完成输入，各种方向和按键的指令组合，使得游戏的技巧性大增，博得了格斗迷们的好评。正是这种单对单，体力槽以及ROUND回合等要素的诞生为以后格斗游戏奠定的基础。



随着时间推移格斗游戏也有了进一步的发展。1991年，CAPCOM公司推出“街头霸王”系列第二作“街头霸王2”，从而进一步明确了格斗游戏的意义。使得格斗游戏正式的流行起来。再以后的几年中，推出不少“街头霸王”系列游戏，如“街头霸王ⅡX”、街霸ZERO1、2、3一直到现在的“街头霸王Ⅲ 3rd STRIKE”。



说到最新的“街头霸王Ⅲ 3rd STRIKE”这款游戏，加入了Ⅱ代的春丽和以前没有的人物，使得可选择人物大增。在系统方面CAPCOM将前几作的优点继承并加以改进，使整体系统更加完善，不管在进行普通攻击、防守，还是使用必杀技时都更加自然。

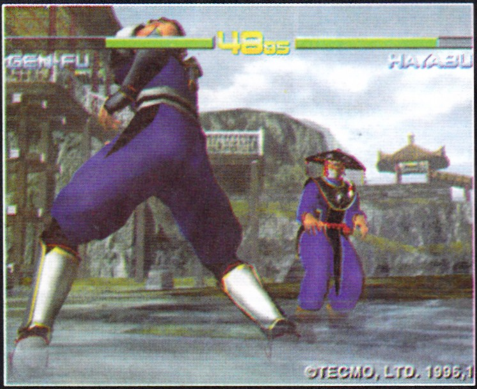


DEAD OR ALIVE 2
死或生 2



机种:ARC　厂商:TECMO　类型:对战 ACT
媒体:NAOMI 基板　发售日:1999 年内

NAOMI 基板上最华丽的 3D 格斗游戏

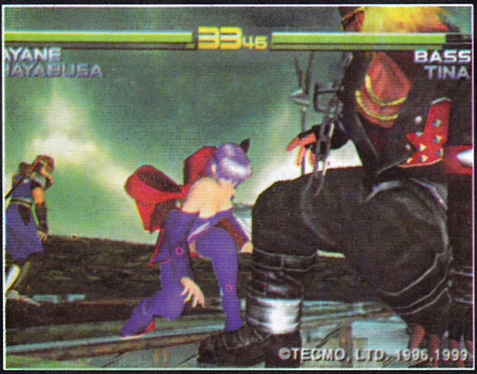






虽然，TECMO 公司在游戏业界并不是举足轻重的，但他们对于开发游戏 的认真态度却是有目共睹的，一再突破硬件当时性能的限界也往往成为业界一时佳语。

“死或生”系列的出现，是以其严谨的攻防判定和高质的 2D 对战感觉而逐渐得到玩家认可，而并非是画面效果。到土星版的出现，和 PS 版使人耳目一新的感觉，已让业界同人对他们的开发能力刮目相看，而直到今年的 AOV SHOW 上，TECMO 再一次地使业界震惊。长久以来，3D 格斗的画面效果一向是以《VR 战士 3》来作参照的，(可惜的是 KONAMI 的《武术》国内尚无多少人亲见)，而这一次，《DOA 2》在人物轮廓光滑度及服饰的细致程度都超过了《VR 战士 3》。尤其重要的是，“DOA”因为有着大量再现中国武术的动作如太极拳、六合拳等，因而对于关节运动的自然程度的要求更高。从玩者有图片看来，《死或生 2》亦能很好地表现出中国武术的美感。











2 代不仅在方位上有了更真实的旁侧移动，而且突破场地的限制，使得战斗的场所都极具立体化。这一构思可能是受 SNK《侍魂 64》的启发，但在画面表现和声光效果上则有质的差别。

由于 NAOMI 主板与 DC 的高度互换性，以及 TECMO 与 SEGA 的良好作关系，该作在 DC 上出现是可想见的。









SOUL CALIBUR™



魂之力量

机种:DC　厂商:NAMCO　类型:对战 ACT
媒体:GD－ROM　发售日:1999 年 8 月 5 日

在 Dreamcast 上实现的梦想



在经过了近七年的发展后,3D 对战格斗类游戏已经到达了一个高峰，逐渐完善的战斗系统和对战术的极高要求吸引了越来越多的玩家走入这一领域。但由于 3D 对战格斗的大量招式和立体攻防概念,使得一些传统 2D 格斗玩家难以接受,这种格斗游戏可说是一种上手难,精通更难的游戏。

1996 年由 NAMCO 开发的《SOUL EDGE》可称为 3D 武器格斗类的典范,纵斩横斩所分别体现出的空间方位判定，集中地代表了 3D 对战格斗的中心理念 。虽然在周密程度与均衡度上,本作不如《VR 战士》系列，但作为 3D 武器格斗的开山之作，能受到新老玩家的欢迎也足以 证明 NAMCO 的开发能力和这类游戏的魅力所在。

1998 年在街机上推出的续作《SOUL CALIBUR》以其流畅的动作被称为“史上动作最华美的格斗游戏”,同时八方向的移动系统更完善了立体对战在空间上的层次感，华丽的招式也是此作获得好评的一点。作为 NAMCO 向 DC 的献礼，依靠 DC 远超于 SYSTEAM12 的机能,DC 版的《SOUL CALIBUR》在背景及人物关节的图像表现上全面强化,每秒 60 帧的高流畅度使玩家得到极高的视觉享受。如果某些购买 DC 的玩家是为了《VR 战士》,那么这款作品也是除《VR 战士 3》外的首选作品了。此外,NAMCO 已明确表示,借助 GD－ROM 的高容量,这一代也会有许多附加模式,那么它否又能见到“刀魂大师”呢?还有前作的片差别 CG 到今无人出其右,那么今作呢?让我们期待 8 月此作的发售。





多彩多姿的表情描绘





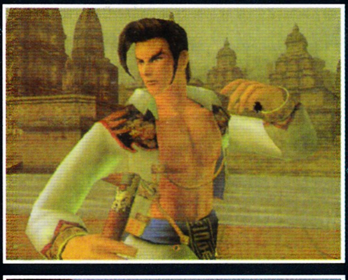


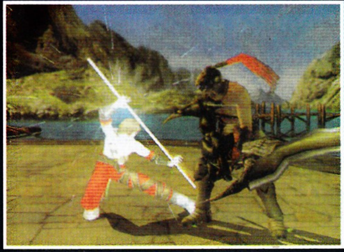






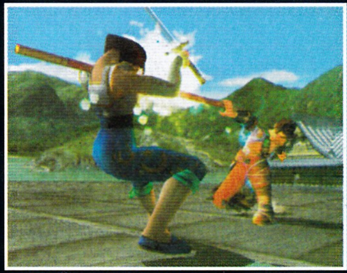


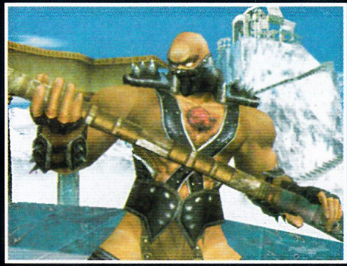
















铁拳 TAG TOURNAMENT

铁拳 TAG TOURNAMENT

机种:ARC　厂商:NAMCO　类型:对战 ACT　媒体:系统 12 基板　发售日:1999 年内

汇集了历代角色的新《铁拳》

“铁拳”系列一向是格斗之林中的招牌作品，其招式的力度感和关节技的爽快感吸引了无数的玩家。在欧美,“铁拳”的受欢迎程度远远压倒了“VR 战士”系列。在 3 月份的 PS2 展示会上,大家看到了效果惊人的画面,于是纷纷猜测着“铁拳 4”的出现。但隔了一段时间后,NAMCO 公布了这一款“铁拳 TAG TOURNAMENT”。这部新作基本是在 3 代基础上的强化。该作集中了“铁拳”系列历代受欢迎的角色,比如“2 代最强角色”风间准也于本作中复归。人物总数将达到 32 名，而三岛家族除李超狼外也于这次战斗中集结。





该作有一个不同于历代的显著特点,即在选择人物时必须选定两名人物，有些类似于组队战。在按键上除了传统的双拳双脚外亦新添了一个用于换人的按键。从而使战术组合更为丰富。每名角色的固有技都作了细致的调整,也增加了一些新技，更值得一提的是本作中将会出现“无限连击”。由于作品是出现在 SYSTEM12 上。借助 3 代的例子，移植到 PS 上也成为可能。





另外,在 PS 发展会上展示的铁拳 DEMO 虽然与任何成品没有关系，但依靠着 PS2 压倒一切的机能，所展示出来的全方位全角度的动态效果,也使人们对 4 代充满信心和期待。



鬼武者

鬼武者

机种:PS　厂商:CAPCOM　类型:AVG
媒体:CD－ROM　发售日:1999 年冬

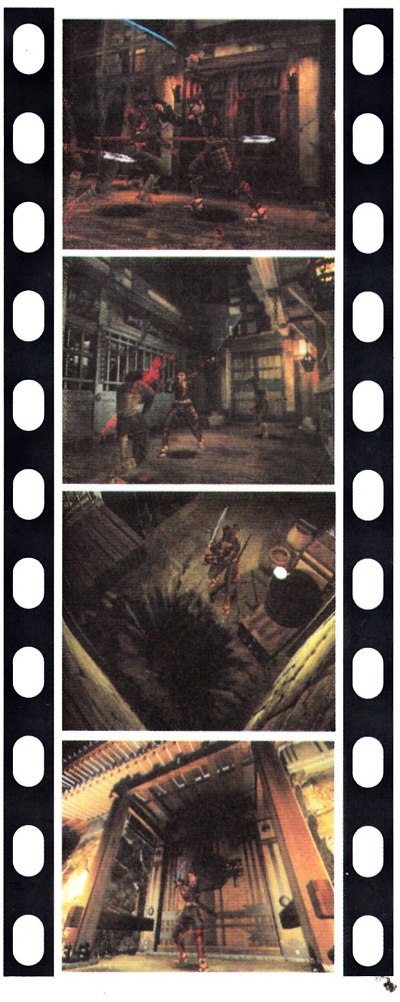
发生在日本战国时代的『生化危机』

目标是粉碎信长称雄天下的野心!

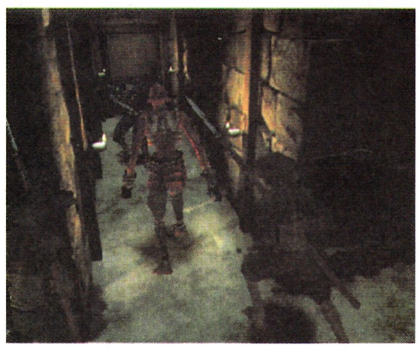


现在 AVG 游戏的取材相当的多，大多是以幻想空间和未来的为背景，但是以历史舞台为题材的 AVG 游戏并不是很多。

日本历史对于一般玩家可能不是很注意。但是，织田信长、斋藤义龙，明智左马之助，木下藤吉郎及雪姬这些日本历史上有名的人物，相信大家并不是很陌生。如果您以前看见一些有关日本历史的书或者是漫动画作品。相信你对这些人物会有更深入的了解。而这 5 位历史人物，便是牵引着此作故事发展的主要角色。而这几位角色中织田信长可能是大家最熟悉的，但是他在此作中并不是主角，而是一个反派角色。而本作的主角是行动扑朔迷离，令人摸不着头尾的明智左马之助，在日本历史上记载着他的事记并被喻为是一位见义勇为的热血硬汉，而他其实就是历史上明智光秀的堂弟明智秀满。



乱世中求生存



本游戏取材予日本元禄 3 年的战乱之世中，在桶狭间打倒了本要入京的今川义元后，织田信长便提出了天下统一的口号。在第二年他又攻入了闰浓国斋藤义龙的居城秀叶山城。当斋藤义龙在祈祷与信长之战中能取胜时，他的妹妹雪姬却不知被什么拐走了。而在这时候信长便开始攻击，这时在战斗的骚乱中，明智左马之助站了出来并只身前去展开了营救雪姬的任务……

这款以战国时代为背景的游戏，它采用“生化危机”系列的 3D 引擎，所开发的战国 AVG 游戏。不管是人物设计，还是场景设计都充分体现出日本战国时代的风格，让人仿佛回到战国时代。而游戏中的战斗及迷题，也是经过了精心设计的。当你在途中与敌人战斗时并不是一味的斩杀，你还可以运用高超的技巧与敌人同旋。而迷题自然也少不了让你费心的地方。



另外，这款游戏的制作阵容是相当强大的，其中有游戏监督稻田敬二，他被喻为是“ROCKMAN”之父，而竹内润也是此作的设计者，他也是“生化危机”的设计者。还有 CG 的设计人员，仓泽干隆及佐藤嗣麻……等。总体来说这款 AVG 游戏是值得玩家期待的。



莎木

一章 横须贺

机种:DC　厂商:SEGA	类型:FREE AVG
媒体:GD－ROM	发售日:1999年8月5日

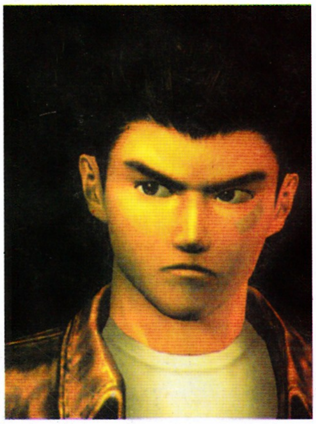
游戏史上最为华丽的AVG





在电玩历史将近二十年的发展长度时,随着硬件能一再突破玩家想象时,电玩这种形式娱乐也一再破除在仿真上的限制。虽然电玩对于我们来说已经成为了生活的一部分。但我们一直没有看到极具生活气息的游戏出现。终于在这个世纪末,曾经改变玩家对格斗游戏认识的铃木裕,又一次地将玩家带到重新认识游戏的高度。

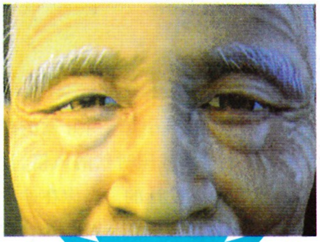
《莎木》的类型被铃木裕定的“FREE”,而不是传统的“AVG”,从这一点也能看出,该作在很大程度上提高了游戏的自由度。这里的自由,指的不单单是传统游戏中的分支和多情节,而是有着许多意外发生的活生生的现实。在主人公芭同凉行走在大街上时,所见到的每一个人都不再仅是提供情报的NPC了,而是作为这个游戏世界中的一员,有他们自己的生活方式,有他们自己的想法,也有他们自己的各种遭遇。几乎每个人身上都有一个小小的故事。在《沙木》的世界中,所有的物品也不再是单纯的布景和摆设,而像真实器物一样被使用,被消遣甚至被破坏。时间的变化会明显地表现出来,由于季节气候的错综复杂的现象也前所未有地再现。当你在进行这款游戏时,将会忘记这是个游戏,但同时,你又会在不知不觉中以最大的热情投入游戏的本质之中。铃木裕称这款游戏是献给21世纪的孩子,同时也是献给20世纪的玩家们,告诉他们,什么才是真正形式上的虚拟现实。



此外,光以游戏的本质来看,这部作品也具有着划时代的意义。由全程即时演算生成的“莎木”世界。效果已与以前游戏的CG差相仿佛,更有利的一点是借助着强大的POLYGON演算能力,这个极富质感的华丽世界又一切都是互动的!



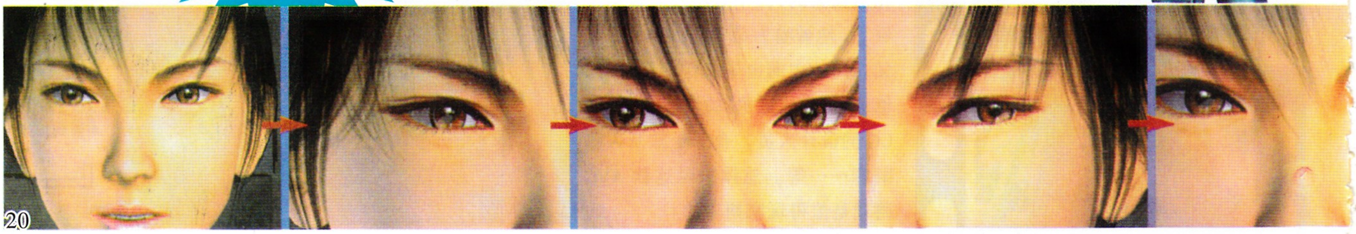




《莎木》的篇幅又是极其庞大的,8月5日发售的只是故事序曲部分的第一套,但已经出现了三百个人物,而按铃木裕的构思,“莎木”总攻度将可能过到十六章。究竟这个浩渺世界会是怎样的呢?让我们等待盛暑的那一天吧……



十分细腻的人物表情



生化系列的因果补充

バイオハザード コード:ベロニカ

BIOHAZARD CODE:Veronica

生化危机

搜索指令

机种:DC　厂商:CAPCOM　类型:AVG
媒体:GD－ROM　发售日:1999年冬



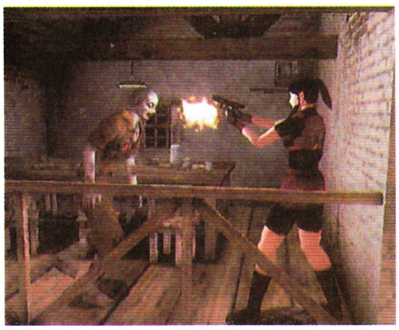


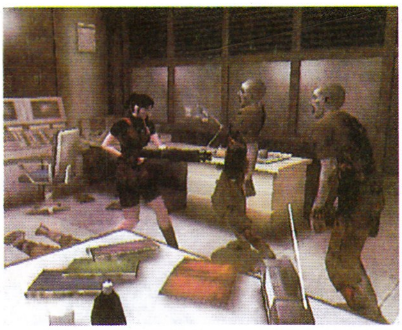
当AVG冒险游戏诞生以后，就出现了不少精品，而这些游戏随着主机的性能提高也使画面到音乐上越来越接近真实。而CAPCOM公司制作的“BIOHAZARD”系列恐怖动作冒险游戏，是这类游戏中的佼佼者。

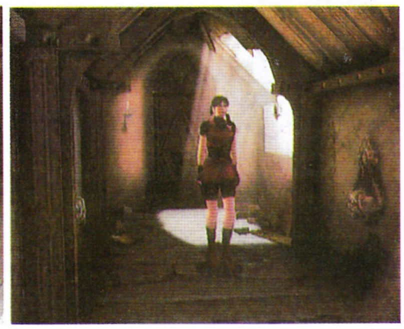
从1996年《生化危机》的第一作诞生在PS上时，就引起了很大的轰动，被认为当时最受欢迎的恐怖冒险游戏。而CAPCOM并不就此骄傲，吸取了一代作品中的不足和经验。并于1998年推出《生化危机2》。使得游戏的可玩性大增。并把游戏分成了两片CD使人玩的更过瘾。当游戏一出便搏得了玩家的青睐。

现在，在DC大行其道的时候，CAPCOM公司并不会放弃机会，并为DC量身订作了这款续作。它是“生化危机”的外传类作品，本游戏利用了DC卓越的机能，其出色的光源处理使得光影效果极为突出，营造出前所未有更加真实的气氛。

本作的主人公是前作“生化危机”的主人公克雷娅·瑞德美尔特。她在本作中从危机四伏的刑务所脱出。在主人公行动的时候周围会有众多的僵尸及各种怪物出现，本作中主人公克蕾娅可利用枪及其它可杀伤性武器歼灭僵尸及怪物，使其能够摆脱困境。故事发生在一个小岛上，全新的关卡及复杂的地形，使得游戏的品质再次提高，相信这款游戏一定会为DC的发展带来积极的影响，而CAPCOM将会再造一次辉煌，让我们大家一起来期盼这一款逼真的恐怖冒险游戏吧!

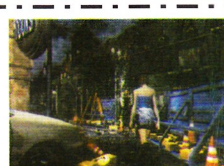


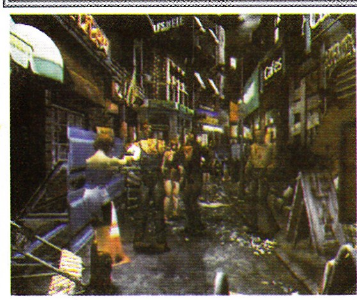




PS版生化危机最新作

バイオハザード3
LAST ESCAPE







生化危机3

机种:PS　类型:AVG　发售日:未定

本来业界人士曾预测《生化危机》的第三作有很大的可能是在次世代PS上出现，但是在一个多月前CAPCOM突然公布《生化危机3》决定在现在的PS上发售，并且公布了一些正在制作中的画面，这一出人预料的决定使人很容易联想到CAPCOM的这个计划很早就在酝酿之中了。这个作品讲述是《2》代的故事发生之前24小时和之后24小时的事情，《1》代的角色Jill是本作的主角，故事的发生地仍然是前作中的RACCON。

GAME中的十大男主人主

以下排名不分先后



隆

真空波动拳

登场作品：街霸系列、VS系列

标准的格斗游戏男主人公设定，赤脚、道服、发带，背着行囊浪迹天涯。有着锄恶扬善、伸张正义的性格，但又背负着觉醒杀意之波动的宿命。



玛莉奥

跳！跳！！跳！！！

登场作品：玛莉奥系列、名星大乱斗系列

从FC时代至今2D横版过关游戏的经典男主人公，任天堂公司一直以来的形象“先生”，作为游戏人物知名度极高，他所赚的钱超过了任何一位好莱坞明星。



霸王丸

天霸封神斩

登场作品：侍魂系列

大人气武器格斗类作品“侍魂”的主人公，豪爽而不拘小节。是不断地寻找更强的对手，并通过残酷的对决来使自己成长的热血汉。虽然在感情方面的设定接近于零，但绝对是一个可以依赖的朋友。



SNIKE

MISSION COMPLETE

登场作品：燃烧战车系列

超人的反应，敏捷的身手，作为特种部队的战士曾参加过多次极为危险的行动，但却全身而退，是一个让人敬佩的军人。在PS版“燃烧战车”中，表现出他感性的一面，让人觉得更加完美。



结城晶

修罗霸王萧华山

登场作品：VR战士系列

虽然是一个标准的日本人，但使用纯正的中国功夫，这的确让国人感到很亲切。结城晶的每一个动作基本都是八极拳真实的招术，而他的每一局胜利，也都仿佛是中国武术的胜利。



飞

□△○○

登场作品：异度装甲系列

除了本身实力强大以外，其身世以及命运都太过复杂了，只有玩过本作的朋友才能深切体会到作为男主人公——飞的动人之处。



风间仁

风间流加三岛流

登场作品：铁拳系列

恶魔之子，虽然具有善良的母亲的血统，但也不能抑制恶魔意识，带有不能阻挡的悲剧式的命运，让人不自觉的产生怜悯，是一位让人感觉既可怜又可怕的男人。



阿鲁卡多

DRACULA

登场作品：恶魔城系列

吸血鬼之子，虽然并没有吸血鬼的暴行，但是依然被大多数人所唾弃。为了行使正义不得不与父亲及其手下交战。还好，最后的胜利使他本来迷茫的心找到了正确的方向。



龙

龙变身

登场作品：龙战士Ⅲ

当主角龙还是幼年时，被人们在矿山中发现，之后与两个好朋友一起过着盗贼的生活。一天，因为特殊事件与两位好朋友分别，这也使龙开始了他的命运旅途。在旅途中他结识了许多同伴，其中还有当年消灭龙族的人。这一切使他越来越不能逃脱他的命运。



勇者之证

阿库与艾克

登场作品：妖精战士系列

作为“妖精战士”的两位男主人公，起先都被宿命所折磨，但最终站到了一起与命运抗争。他们坚强的性格、过人的机智与勇敢都充分体现出作为“勇者”的特质。



勇者之翼

GAME中的十大美少女

她的名字叫“完美”!

藤崎诗织



登场作品:心跳系列

清澈的双眸,柔顺的长发,品学兼优,毫无瑕疵,像她这样的女孩与其说是可爱,倒不如说是可敬,作为标准的恋爱模拟游戏女主角,为了满足个人的自尊,追求一下倒是无妨。但是现实生活中如果真有(有吗?)这种Girl的话,劝大家还是不要“虐待自己”为好!但美就是美,况且还是“完美”,所以,NO.1之位理应归她所有!

她的名字叫“平淡”!

丽诺娅



登场作品:最终幻想Ⅷ

没有什么华丽的演出,也没有什么动人的言辞,虽然背负着还算沉重的宿命,但自始至终并未让人感到什么压力,一切顺其自然,一切平平淡淡。或许是我不愿去开发、体会其内在的东西吧(如果有的话),毕竟这是个直观轻松的时代,让“玩深沉”的悲情派去见鬼吧,只要感受到丽诺娅外在的美对我已经足够了!

她的名字叫“活力”!

春丽



登场作品:街霸系列、VS系列

中国人,中国女孩,中国会功夫的女孩,中国会功夫且外貌娇俏可爱的女孩,先天条件如此优秀,自然免不了成群的仰慕者!春丽的出现以及她胜利后喜不自禁的感情流露,都使得她成为格斗GAME史上最闪亮的明星,她的形象也为后来的游戏树立了典范。没有春丽“街霸”就不再是“街霸”,此次“3rd STRIKE”中她的复出再次证明了“女王”的魅力。

她的名字叫“理想”!

雅典娜



登场作品:格斗之王系列

这是个偶像崇拜几近泛滥的年代,麻宫雅典娜平时一身学生装,文静可爱,甜美可人。到了战斗时“摇身一变”,立刻成了功夫高手。这几乎等于动漫画作品中的“变身”,帅呆了,酷毙了!虽然有点人造的味道,但偶像嘛,哪个不是依靠包装。只要外型赏心悦目,喜欢一下又有何妨?

她的名字叫“轻松”!

永濑丽子



登场作品:山脊赛车系列

汽车大赛,这是个以速度决胜负的钢铁世界,是绝对客观的世界,而永濑丽子的出现,无疑是在这块冰冷的天地中点燃了一支火把,让人感到前所未有的温暖和轻松。既然作用如此之大,那么即使只有七分姿色,也变成了十分,所以永濑丽子在RAC迷心中是不二的美女,这又是绝对主观的领域了。NAMCO的狡猾由此可见一斑!

她的名字叫“成熟”!

阿娅



登场作品:寄生魔种

警花,才能出众,且拥有特殊能力。有责任感,面对危险毫不退缩,成熟的韵味为“十大美少女”之最。游戏初期她那一身晚礼服充分体现了其柔美的一面,可惜未能一直保留到最后。阿娅的动人之处在于其与众不同的气质,她能使人自然而然地对其产生信赖,甚至产生默契,总之,是个了不起的女子!

她的名字叫“幽艳”!

色



登场作品:侍魂系列

这是迄今为止游戏中最富神秘色彩的女性,她的来历和诡异的身手令人难以接近,而凄怨迷离的眼眸和茫然若失的神情又分明在诉说着自己的身不由己。她艳冶,但却冰冷;强大,但却可怜,单凭外型就能给人这么多感触,实在不能不令人钦佩“北千里”的设定!

她的名字叫“神圣”!

索菲娅



登场作品:刀魂系列

虽然人们对美丽的解释不同,但大都是承认美有“圣洁”与“世俗”之分,索菲娅的美属于前者,但并不是高高在上,而是令人很有亲近感。她的这种美不是用来欣赏的,而是作为其神性的外在表现,让人体会其纯洁,感受其神圣!对这样的女性品头论足本身就是一种亵渎,所以也就不再多说了!

她的名字叫“勇敢”!

劳拉



登场作品:古墓丽影系列

没见过比劳拉更勇敢、更矫健、更聪慧、更能干的女性,标准的女英雄、女强人,不仅受到女FANS的欢迎,而且也确实折服了不少须眉。不过,自从看了劳拉的豪宅之后,忽然觉得事情并非表面那么简单,这个女人四处冒险到底是为了挑战自我,还是财迷心窍呢?就此闭嘴,勇敢的劳拉,哦不,劳拉的勇敢万岁!

她的名字叫“幻像”!

真宫寺樱花



登场作品:樱花大战系列

身穿和服的美少女,灵力超强。在人们留意其美貌之前,首先看到的总是她手中的利剑“荒鹰”。有这样的美女为伴,一来旁人不敢打坏主意,二来自己也有个贴身保镖,适合于HP较低的BOY。樱花另一个吸引人的地方就是生在古代(太正年间),说话行事,性格脾气却现代感十足,宜古宜今,可称得上是“永恒的幻像美少女”!

GAME中的十大情侣

以下排名不分先后

草雉和雪



登场作品：格斗之王系列

乖乖女所喜爱的男孩一般是带有几分野性的，可草雉怎么看都不觉得有什么阳刚之气，作为青春偶像条件似乎又弱了一些。所以，劝雪还是改投八神的怀抱吧。

安迪和不知火舞

登场作品：格斗之王系列

“日本一！”不知火舞在大笑，她那著名的服装永远可以引万人侧目。在女友的光彩中，安迪真的不过是个Q版而已。不过这就是娶个大众情人的代价，如果安迪真的是“七头身”的话，那谁还敢动“舞”的脑筋呀？



艾尔文和莉阿娜

登场作品：梦幻模拟战2

标准的古典式爱情，英雄救美，接着便是以身相许，不过也算是极具代表性吧。艾尔文——生于乱世的英雄，丽阿娜——飘泊无依的少女，在时代的大潮中，究竟他们的结合是真诚的爱情，还是聊以慰藉的依托呢？



斯克尔和莉诺娅



登场作品：最终幻想Ⅷ

通过共舞而相识相知，或许在和谐的舞步中就已感觉到彼此共同的命运，在曼妙的身影里已可洞察相互澄澈的心灵。看上去似是一见钟情，实际上是冥冥中早已有了安排！

洛克和亚莉丝



登场作品：太空战士Ⅵ

这可能是“FF”系列中最感人的一段恋情。没有浪漫，只有真挚，没有太多的表白，只有默默的付出。过去的一切不是负累，而是情感的积蓄，今天的战斗也不过是一次历练，一次洗礼，而所有这些都将成为未来婚纱上最璀璨的宝石。

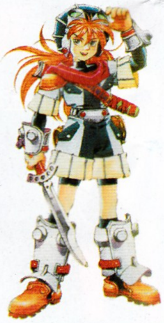


杰斯汀和菲娜



登场作品：格兰蒂亚

当精灵在那海天一线聚会的时候，当光翼的力量贯穿天地的时候，当微风细浪中喃喃低语的时候，当以无比的勇气面对一切艰险的时候，他们相爱了……



克罗特和丽娜



登场作品：星之海洋2

克罗特穿越时空来到艾克斯贝尔就是为了要和丽娜相会吧？而丽娜七千年的生命似乎也正是在等待这个命运中的男子，这就是缘份，是每个人都在期待的天荒地老的永恒之爱。



克劳德和蒂法

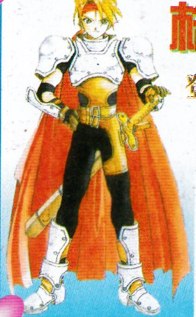


登场作品：最终幻想Ⅶ

开始的时候总觉得克劳德应该和艾娅丽丝是一对，因为英雄的身边总该有个温柔可爱的女孩儿吧?！可是随着剧情的展开，才明白只有蒂法才是克劳德不二的爱侣，毕竟只有同样是雄鹰才可比翼齐飞！

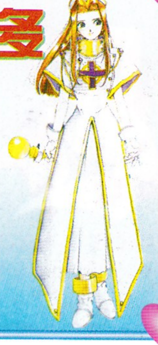


格雷斯和米多



登场作品：幻想传说

在格雷斯生命即将灭亡的时候，米多的母亲用尽了最后一口气将其救出，与其说格雷斯与米多相恋，还不如说为了报答救命的恩人？



桃天使和男主人公



登场作品：桃天使

有些傻气但又勇敢正直的少年，任性淘气但又一往情深的少女，这样的搭配似乎有点程式化，可仍然具有打动人的力量。虽然两人经常为了些小事而争吵，为了不存在的情敌而吃醋，但心中的爱却从未有所动摇。一旦对方身处险境，即使天大的危险也可视为无物。

以下排名不分先后

GAME中的十大BOSS

萨非罗斯

登场作品：最终幻想VII

银发、长刀，背负着悲剧的命运。是次世代『最终幻想』系列里形象塑造最优秀的人物。





基夫卡

登场作品：最终幻想VI

“最终幻想”系列中最邪恶的人物。

维加

登场作品：街霸系列、VS系列

一切邪恶的化身，还会利用洗脑来控制美少女。



三岛平八

登场作品：铁拳系列

三岛家现存的唯一长辈，亲手埋葬了自己的儿子及孙子，一直尽全力去阻止恶魔在其家族成员身上的恶行。



天草四郎时贞

登场作品：侍魂系列

传说中的邪恶美少年。



JOKER

登场作品：鬼屋2

由GOLD MEN研制并开发的究极生物兵器，攻击方式多种多样。





大蛇

登场作品：格斗之王系列

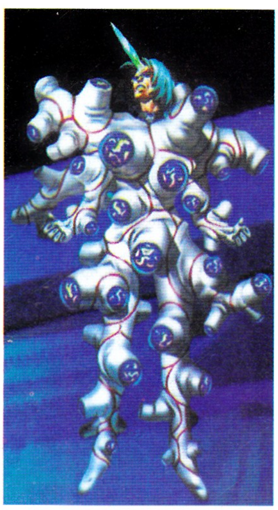
他的死亡使“大蛇”篇终结。



G病毒第四形态

登场作品：生化危机2

进化的最终形态，怎么样？已经看不出它本体是由人类变化而来的吧！



门仓

登场作品：灵魂黑客

除了变身后使出的『极光大斩破』还说的过去外，其它根本不值得一提。正是因为在这种高难度的游戏中总BOSS却如此的弱小，所以才把它选入十大BOSS中。





七英雄

登场作品：浪漫传说2

有史以来最强的BOSS，不使用邪道战法（时间加速）绝对不可能胜利

GAME中的五大配角　以下排名不分先后　移植成GAME最成功的五大动漫名作

丹

登场作品：街霸系列、VS系列

绝对搞笑式的人物，每一个动作都充满了喜剧的要素，可以说是CAPCOM对战类作品众多人物中塑造得最为成功的角色之一，而且其挑衅必杀的"杀伤力"更是惊人！



大脚鸟



登场作品：最终幻想系列

在"最终幻想"系列中，一直作为主角最可靠的伙伴，这就是大家很熟悉的大脚鸟。一直陪伴这个著名的系列数年，我们也不得不为他的号召力而惊讶。

黑子

登场作品：侍魂系列

作为前一代的退魔师，黑子"封刀"之后，便开始选拔优秀的人选来接替他的位置，所以每次的对决都会被黑子看到。努力吧！争取早日得到黑子的认可，成为新一代的退魔师。



豪鬼



登场作品：街霸系列、VS系列

本来"街霸"系列中已经选择了"丹"作为最佳配角，但又实在割舍不下豪鬼这名角色。以龙的师叔的身份登场，觉醒了杀意之波动的豪鬼简直太强大了！

馆林见晴

登场作品：心跳系列

在光辉高校众多美少女中，外形最为特殊的一位。在GAME中，作为配角，馆林每一次在楼梯上的冲撞，每一次"误打"的电话、每一次在主人公约会地点的"偶然"登场，无不让人双眼为之一亮。



乔乔之奇妙冒险



本作是以原著漫画的第三部——"空条承太郎篇"为背景制作的，承太郎，波鲁那雷夫、阿布德尔、乔瑟夫、乔斯达、迪奥等魅力十足的角色，使本来就已残酷无情的战斗更加扣人心弦，而替身使者的设计让人觉得这已是幻想的巅峰境界。所有这一切，你都可以在CAPCOM制作的这款格斗GAME中体会得淋漓尽致！

超级机器人大战

汇集了由BANDAI公司代理的绝大多数机器人动画片的角色，可以说是高达迷与机器人迷的绝对收藏品。作为游戏，每一次的故事，都能把每一部机体由不同的时代、不同的空间集合到一起。



宇宙战舰



"宇宙战舰"这一系列在日本是极受欢迎的动漫作品，数次名列排行榜首位。在次世代主机上，由其改编成的游戏，制作也十分优秀，无论人物设定还是故事剧本，都完全表现出了原作的风采。

魔剑美神

极为著名的动漫系列作品，女主人公的人气度极高。这一系列作品改编到游戏机上的时间很长了，从SFC时代就有优秀的作品，如果玩龄较长的朋友，应该对这一系列的游戏有很深的印象。



新世纪福音战士EVA



不用做过多的介绍了，这部曾经风靡日本的动漫作品，已经有数款类型的游戏推出，游戏受欢迎的程度不亚于优秀的大作。甚至在一些娱乐性的游戏中，为了增加销量，也加入了此部作品的人物，由此可以看出这部作品的影响程度。

SOCCER & RACER

足球&赛车 FANS 完全手册



有不少读者是因为要看 RPG 与 SLG 的攻略而购买本刊的，但真正的游戏族中也存在着一大部分玩者对其它类型的作品感兴趣，本文是写给“足球类与赛车类”的爱好者。

这两种类型的玩家与众不同(毕竟笔者也热爱这两种类型的游戏，虽然水平不算很高)，他们不需要任何的攻略，只靠自己一双手去冲击理想的顶峰。所以本文中除了向大家介绍几款制作优秀的作品外，还与大家一同“探讨”两个问题。无论正确与否，这也是本人在玩这两种类型作品时的感想，刊登在这里希望能与同好分享，如有错误，(毕竟自己水平有限)也期待“众位高手”多来信指正。唔，对了！本人在这两类作品上算不上精通，所以提出来的两个“观点”也只是在目前的水平限度上感悟出来的，因此真正的高手或对这两类作品不感兴趣的朋友自可以跳过这五页去看后面的内容。





速度与技巧



力量和勇气





附录

以下是目前本人于这两种类型游戏的水平，便于大家判断是否要看后面的文章。

足球类作品擅于 KONAMI“实况足球”系列，平时极爱玩“WINNING ELEVERN3 WORLD CUP FRANCE’98”与这部作品的修订版。可轻易在 HARD 难度夺下世界杯并每场平场进球 6 个（10 分钟比赛时间），使用英格兰国家队，对下底传中与角球战术有些研究。有时与“高手”(他们自称的)切磋，虽然很少获胜，但能得到较高评价。(给我面子?)

赛车类原来只接触 NAMCO“山背赛车”系列，自从购入 Dreamcast 后开始对“世嘉拉力”系列感兴趣，自我认为这是两个从风格到驾驶方式完全不同的系列。可以将“山背赛车 4”与“世嘉拉力 2”轻易爆机，但只限于此，对战纪录(与高手们)胜利次数为零。“山背赛车”系列中善于使用高速车辆，“世嘉拉力”系列中对灵活性车辆掌握能力优于其它。“世嘉拉力”单圈最高速为………算了！别丢人了……



胜利时最重要也是最容易被忽视的关键——阵型

现在看这里的应该都是足球类作品的爱好者，看过标题的朋友都已知道我要讲的观点了吧！（如果有朋友喜欢个人突破且一个队员带球可以完成过人射门，请跳过此文章）朋友们都有自己的专用阵型，如果踢了很长时间可能对优缺点已经了如指掌。下面介绍本人见过几套有特点的阵型，并附带个人评价，希望能对大家有帮助。最后想提醒大家一名，阵型是规格化的，而比赛时则瞬息万变，真正的运用之道，需要大家去体会。









重视攻击的阵型

3－4－3

攻击力强大，但是防守方面有些吃力。



尽量在中场狙击对方进攻。

进攻时，下底传中及中路突破，可随心所欲的进行。

一但进攻节奏被打乱，则防守人员少的缺点立即被体现出来。

4－3－3

中场人员较少，适合于中场力量强大的队伍。



边后卫和后腰的奔跑能力最重要。

在反击时，这种阵型的优势就变得十分明显了。

通过中场应快速准确，进攻也须一击必杀，否则前后场会出现脱节。

3－5－2

防守时，中场的两边也会自动进入防守的状态。



在中场需要安排防守型的选手。

无论是边路还是中路，进攻时都有充足的人员。

一但进攻时没有好机会，可以利用中场优势左右倒球找寻破门良机。

攻守平衡的阵型

4－4－2

在游戏中攻守平衡最为明显的阵型。



每个位置的选手都应该属平均型。

从进攻战术上来讲也是多种方式的立体攻击。

看似全攻全守，每一个位置都有队员，但其中任何位置被突破后，全阵皆破。

4－4－2

本阵是属于略微偏重于防守的阵型。



要善于使用双后腰的选手。

进行防守反击更能体现此阵型的优势所在。

双后腰流行踢法，可是中场与前锋有一定距离，关键时支援不上。

4－4－2

在攻守平衡时偏重于攻击的阵型。



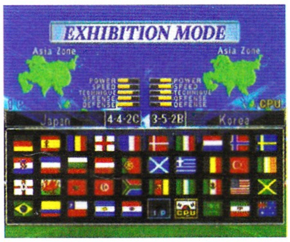
需要善于奔跑的后腰选手。

进攻当中一旦丢球，防守就会比较困难。

进攻时中场支援得心应手，但攻防转换时中场就形同虚设一般。

优秀足球类游戏完全收录

WINNING ELEVEN 3 World Cup France '98





每四年一度的世界杯可以说是球迷们的节日，在世界杯以外的日子里球迷们还可以通过足球好戏来过一把瘾。

足球游戏并不少，但精品却不多见。KONAMI 公司的足球作品个个都堪称优秀，尤其是世界杯前后推出的游戏可以说是足球游戏中的 NO. 1。KONAMI 公司制作的足球游戏以优秀的设定及真实的动作和流





畅的感觉而著称，喜爱足球的游戏迷们基本都对 KONAMI 公司的作品感兴趣。但 KONAMI 公司的作品也存在一些缺点，例如：短传，无论任何队伍，短传的准确性几乎已到了百分之百，三四名选手不停的倒球可以让对手根本碰不到球，这可以说是一个缺点。除了 KONAMI 公司外，其它公司也有几部不错的 GAME，但是熟悉了一个系列的玩家，要再去了解并掌握另一部足球的游戏的确十分困难。SEGA、HUMAN、AXELLA、A－MAN 及 HUDSON 均有优秀的足球游戏推出，有兴趣的朋友可以去试一试，感受一下异样的感觉。



WINNING ELEVEN 3 FINAL Ver. ファイナルヴァージョン

ワールドカップ'98 フランス ~Road to Win~



J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 2

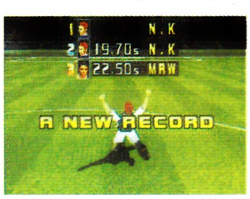
除了手动进行比赛的作品之外，SEGA 公司的另外几款作品也很不错，“世界之初，足球 RPG”与“模拟球会”系列都受到了日本业界的好评。但可能因为作品都是反映日本国内联赛或日本国家队的，所以在我国国内并没有引起太大的震动。对经营球队极为感兴趣，并玩烦了 PC 上“足球经理”的朋友，可以在 SATURN 上体验一下“模拟球会”这一系列作品的风采，从我个人角度来看，这一系列的水平并不亚于叱咤 PC 的“足球经理”系列。对于“世界之初，足球 RPG”则是从另一个角度来讲述教练的 GAME，带领日本国家队去冲击世界杯。对于日本足球队员的水平大家应该很清楚，所以要想冲击世界杯，则必须有一位实力极为高超的主教练，而游戏就是“扮演”主教练这一角色去世界各地学习先进的足球技战术，并将其应用到日本国家队中。

FIFA Road to WORLD CUP 98



最后，介绍一下 FIFA 这个系列，FIFA 不属于家用游戏机原创，而是从 PC 上移植，不过因为其是唯一得到国际足联认可的足球 GAME，所有队伍中队员全部为实名，有极高的收藏价值。

LiberoGrande







从各种弯道的操作来看…

GAME 中的技巧 VS. 真实技术



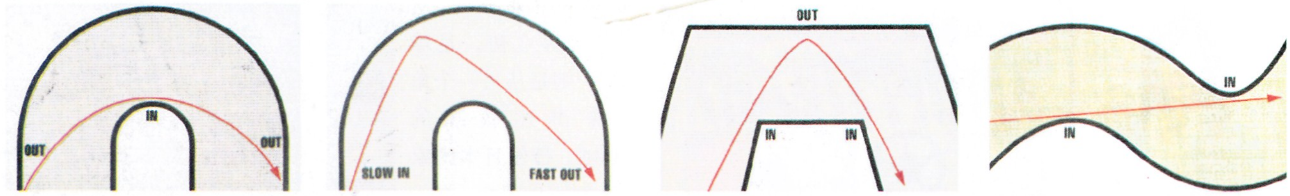


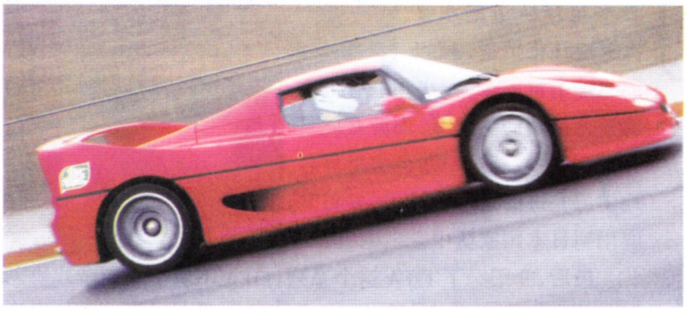
驾驶风驰电掣般的赛车去赢得胜利，这就是玩赛车类作品的意义。那么当玩家把一个又一个通过起来异常困难的弯道甩在后面时，有没有注意到赛车类 GAME 中通过弯道的技术应用与实际驾车的区别呢？

游戏中有难度的弯道无非为分 S 型，直角型及大于 120 度型三种，通过这些弯道的方式有许多，有人喜欢“甩车”通过，有人则善于利用内外圈切换的长距离“硬拐”等等，真是多种多样。而真实驾驶中，如遇到这种难以通过的弯道时需要怎样呢？有兴趣的朋友可以将自己在游戏中通过弯道的方法，与下面介绍的真正赛车高速通过弯道的方法比较一下，这样我们就不难看出赛车类作品与真实驾驶上的区别所在。









实际操作



在实际驾驶中，通过所谓的“死弯”时（90 度以上的急转弯道）如果是要保持速度的话则必须进行“甩车”的行动。左右两图中是摘自于杂志上教高速甩车的示意图，爱玩赛车游戏的朋友应该看一看，当然对游戏中的驾车基本不会有什么帮助，但可以实际了解一下被游戏简化前，进行甩车时的繁琐动作，而且大家还可以在游戏中（最好是仿真度较强的“世嘉拉力”系列）试验一下。



经典赛车类游戏完全收录



SEGA RALLY

ADVAN Racing



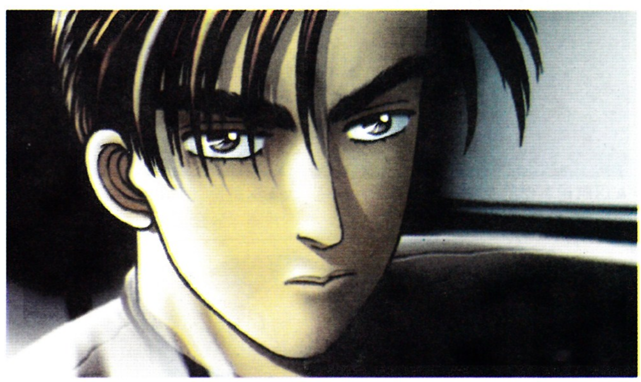
VIGILANTE 8 ヴィジランテ8

赛车 GAME 多得数不胜数，其中优秀的作品也有许多，不过因为采用不同的系统（甚至有些作品之间操作系统是对立的）所以使得热爱赛车类 GAME 的朋友不能站在公平的角度去实践每一个作品。

NAMCO 公司的“山脊赛车”系列依靠着“非真实”的爽快感及夸张的速度感而闻名，作品最大限度地省去了驾驶时的繁琐而代以紧张的操作，让玩家体验真正驾驶都感受不到的快感。SEGA 公司的“世嘉拉力”系列一直以高仿真度而著称，驾驶起来有别于其它赛车作品而更趋于真实的感受。其它公司的作品就“千变万化”了，相比之下“F1”类的赛车作品真实度要略高一些，而“房车”类 GAME 则以减少驾驶操作为主。



GRAN TURISMO 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR



另外，有些异类的赛车游戏大家不妨玩一玩，她们已经把驾驶的乐趣“转接”到其它之中（例如：射击、赚钱等等）。





Racing Lagoon レーシングラグーン

世纪末GAME预言书

人类失去幻想，世界将会怎样?!

在这纷繁复杂的年代里，如果每一个人都能多一些幻想，那么我们的生活就会更加丰富多彩。

游戏的世界无比的广阔，它提供给我们无限的空间，去放任心灵自由的飞翔。因此，游戏玩家也都是些热爱幻想、擅于幻想的群体。

这篇“世纪末GAME预言书”实际上也是出于幻想而创作的，它所提供的预言并非真实，只是为了与广大游戏同好一起来分享幻想的乐趣。实际上，我们每个人都曾对自己喜爱的游戏寄托过无数的幻想，但愿本文能够再度唤起你们的热情，唤起你们的童心!

预言之一：“魂斗罗国际版”

这是KONAMI公司经典游戏“魂斗罗”的最新版本。本作最引人注目的地方是邀请了当今好莱坞炙手可热的三位巨星来扮演游戏中的三位主角，他们分别是梅尔·吉普森(中)，布鲁斯·威利斯(左)，卡梅隆·迪娅兹(右)。

游戏的全部场景均采用实拍的形式，当你任选一位主角开始游戏后，另两位角色会由电脑控制成为NPC。STAGE共分八关，为丛林、纽约都市、导弹基地、太空飞船、回到侏罗纪、时空走廊、外星基地、生化实验场。

本作的画面十分火爆，并且准备了多种超现代化的武器。其中有传统的激光枪、霰弹枪、火焰喷射器等，此外又加入了脉冲枪、原子爆弹枪，等离子死光枪等，角色除了使用这些武器进行战斗外，还可埋射各种机关，使战略性更强了。



预言之二：“最终幻想完结篇”

告诉大家一个遗憾的消息，SQUARE公司的皇牌RPG系列“最终幻想”即将正式宣告完结。“最终幻想完结篇”将是对整个系列的一个总结，同时也将是“FF”历史上规模最宏大，气势最雄壮的一作。

本游戏将有八位主人公，角色设定仍是天野喜孝担任。故事完全以幻想世界为舞台，建筑及其它景物都充满了奇异的风格。最值得一提的是，本作的系统极为独特。“FF”最著名的水晶系统将会复活，每位角色都有专门对应的水晶，即地、水、火、风、空、雷、光、暗八种。这些水晶的碎片分散在世界各地，每一块碎片都含有一种能力，只有将所有碎片集全才能使角色最终的能力苏醒。所谓的最终能力是指八位角色分别对应“FF”前八代的每一位主人公，如对应“Ⅵ”的角色将可发动天娜的幻兽变身，对应“Ⅶ”的角色可使用克劳德的“LIMIT技”，而对应“Ⅷ”的角色则可使用斯科尔的连续斩。



▲这就是本作的女主人公，她所对应的角色是“Ⅵ”的天娜。



▲这就是“FINAL”中的飞空艇，它具有海、陆、空自由行动的能力。



预言之三：“前线任务4”

本作以人类文明毁后的世界为舞台。由于战争的爆发及核武器的无节制使用，世界终于毁于一旦。只有少数提前躲入地下的人类幸免于难，但是他们所面临的不仅是家园被毁的悲哀，还要面对入侵外星敌人的屠杀。这时，一个中国少年驾驶着威力无双的装甲机械出现。他带领饱受战火蹂躏的人民与敌人展开了战斗，在残酷的历程中还有着一幕幕富有人性的故事。通过战斗的考验，人们终于懂得了爱与和平的真谛，于是揭开了人类未来的新篇章……

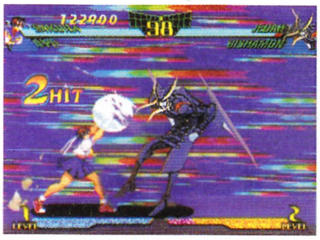
游戏的系统基本继承了前几代的要素，同时加入了新机体的开发，玩者可以通过与外星人的战斗来获取其军事器材的新情报，为几方的开发提供有利的依据。战斗画面与以往也有所不同，其逼真的演出令人如同身临其境一般。而MAP将分为空中、陆地及水中三层，玩者将可充分体验战场那令人窒息的紧迫感。



预言之四："恶魔战士 VS 街头霸王"

梦幻般的对决终于实现了！

"恶魔战士"与"街头霸王"都是 CAPCOM 公司的最经典的格斗游戏，让这两个系列中的角色进行对战恐怕是很多玩家多年以来的梦想。"恶魔战士 VS 街头霸王"中共有二十名角色登场，其中有凯隆、莫妮卡、莉丽丝、多诺万、迪米特利、隆、肯、春丽、古烈及桑吉尔夫等。







本游戏系统与过去的"VS"系列并无太大不同，不过因为加入了可四人共时对战的要素而使得作品更为华丽也更加耐玩。

预言之五："VR 战警 3"

这是 SEGA 公司利用最新推出的 MODEL3.5 基版所制作的"VR 战警"系列第三作。由于新基版能力超群，每秒可运算二千万个四边形，所以游戏画面极为逼真，每个角色的表情及动作都有十分真切的表现。

游戏的背景是在 1999 年 12 月 31 日，由于恐怖组织散布谣言，而使得世界各大城市都陷入混乱之中，暴力事件不断发生。为了粉碎恐怖组织的阴谋，有四名神枪手（二男二女）所组成的特别行动小队出动了。他们将在世界各大城市中与敌人展开激战，同时还要保证恐慌的市民的安全。

在特殊事件发生时，本作会以播片的形式来表现，而 ENDING 时，玩家将可听到 2000 年的第一声钟声！



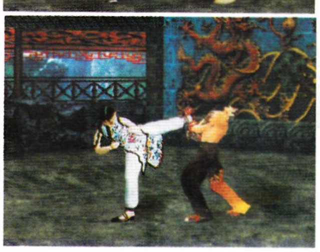
预言之六："SEGA VS NAMCO"



SEGA 与 NAMCO 是两个在街机市场竞争激烈的公司，但随着 SEGA 经营策略的转变，过去的对手终于走到了一起，一款将令所有 3D 格斗迷欣喜若狂的作品"SEGA VS NAMCO"即将问世。在这个作品中，SEGA 与 NAMCO 的所有经典角色均会登场亮相，结诚晶 VS 风间仁、结诚晶 VS 塔基等令人眼花缭乱的战斗将会在这个游戏中展开。









预言之七："格斗之王'2000"



随着游戏 3D 化的趋势，"格斗之王"的最新作终于完全以 POLYGON 的形式与广大玩家见面了。



本作的主角已不再是草雉和八神，取而代之的是神乐千鹤的儿子。故事讲述了由于千禧年的来临，大蛇一族从地狱中苏醒，他们带着对三神器后人的仇恨开始实施灭亡人类的计划。





游戏中会有总共 16 个队登场，许多玩家熟悉的组合仍会出现。当然也会有一些新队，其中有由列欧娜的父亲、特瑞的父亲及八神的父亲所组成的"亡父队"，由大蛇、卢卡尔及高尼茨所组成的"大蛇复仇队"，此外还有由安迪与不知火舞的儿子、特瑞与玛莉的儿子及金加藩的儿子所组成的"少年队"等。最终 BOSS 则是被大蛇附体的日本最高神——天照。

郑重声明：本文所有图片和文字纯属虚构

RPG怪兽大百科

怪兽，恶魔，邪鬼，妖精，这些邪恶的生灵是造物的失败，神的背叛者。它们不遵从神的教诲，自甘堕落，将自己的灵魂卖给混沌，得到黑暗的力量。千百年来一直被神封印的魔物，但一有机会，它们就会作乱生事，为害人间。

我，Angel，是神的使者。以神的荣光为名，手握光明的权柄，把创世神的威严播洒在大地上。消灭这些邪魔鬼怪，将它们打入黑暗的地狱在业火中受苦。这就是我神圣的职责，也是我引以为傲的工作。多年来，被我收伏的魔物数不胜数，就连龙也得拜伏在我的脚下。现在就把我的收藏给你们看看，这些都是我捕杀猎物后制成的标本，多是在著名的游戏系列中猎杀的（勇者及最终幻想等著名系列）。今天特别带来，给大家开开眼界。以后如果在哪里遇见魔物可别记了通知我这个战斗天使哦！

幻兽系

以龙为主的一种怪物体系，在世界各地的神话中，把它们称为世界上最可怕的怪物

怪兽之王 龙

样子似蛇或蜴蜥，全身被坚固的鳞所覆盖，有蝙蝠般的翅膀，坚锐的牙齿、爪子，能飞行在空中，会使用魔法；喜欢收集宝物，在巢穴中有大量的金币和宝石，还有贵重的武器等。

龙的历史悠久，在欧洲、印度、中国、日本等世界各大地方都有龙的传说。

艾尔达龙

龙战士Ⅲ



龙族的长老，是龙族最高级的龙，拥有强力魔法，普通攻击力也很高，但作为老龙，有时会腰痛，不能行动。

巴哈姆特

最终幻想Ⅶ



带有巨大翅膀的龙，是可信赖的怪兽，作为召幻兽帮助玩者，使用无属性攻击，具有很大威力。

巴鲁德斯

命运传说



使用双翼，擅长在空中进攻的大型龙。HP和攻击力极高，口中会吐出火焰，具有扫清敌人的威力，怕水系魔法。

雾龙

陆行鸟不思议之谜宫



被雾气所围绕，可以吐出雾气攻击的龙，具有让敌人睡眠的能力，但很害怕火属性的攻击。

最大的合成兽

最终幻想Ⅶ



具有三个不同魔兽头部的合成兽，有龙一样巨大的翼，从空中攻击玩者，具有很强的魔力，是很强的魔兽。

曼提亚

浪漫沙加



具有狮子的身体，蝎子的尾巴，面部像老人，用狮子的前足进行攻击，尾部可释毒或念咒文，具有多种攻击方法。

古基马拉

最终幻想Ⅴ



把各种怪物组合在一起的合成兽，在这一体系中是具有很高级别的合成兽，在"FFⅤ"的最下层迷宫出场。

异形合成兽

龙战士Ⅲ



睡在废墟研究所的合成兽，是在很久以前实验中制造出的怪物，性格凶猛，具有强大的腕力，能麻痹对手。

各种动物的合成 合成兽

合成兽是各种动物组合成的一种怪兽，有狮子、龙和山羊的头，其中尾巴是蛇的最为有名，其中也有许多其它样子的合成兽。会使用魔法，但智商不高。

它们有古老的历史，在2500年前就在青铜像上出现，在希腊神话中也出现过合成兽，并被骑天马的英雄打败。

龙的一种 飞龙

它们之中也有擅长飞行的龙，比普通的龙身体小，特征是没有前足。

飞龙是英国骑士为描绘自己的盾牌而想出的一种纹章怪兽，因为英国国王的纹章是四只脚的龙，所以骑士们不能用同样的纹章。

飞龙

浪漫沙加



扇动巨大的翼，使用"强风"的特技进行攻击，还擅长从空中急速下降，用坚锐的爪子攻击对手。

WIND WING

最终幻想Ⅶ



样子很像蜴蜥，但具有蝙蝠一样的翅膀，经常出现在迷宫中，擅长使用尾巴攻击，具有风属性的特技。

飞龙

最终幻想Ⅴ



名字如外表一样，是龙族近亲中的飞行怪兽。性格凶猛，用爪子攻击敌人，攻击力虽高，但弱点是防力及HP低。

飞龙

命运传说



巨大的翅膀是它的特点，是一种具有利爪和牙齿的飞行怪兽，可以空中滑翔攻击，样子很像龙，攻击力也不弱。

格利芬

狮子与鹫的合成兽

格利芬是具有狮子身体和鹫的头与翼的怪兽，它居住在没有人烟的深山或沙漠，守护着黄金，头脑不好，很少使用魔法，普通攻击很高。

距今4000年前，在古印度的纺织物上发现了这种怪兽的图像，在希腊神话中，听命于太阳神阿波罗，居住在希腊北方的山中。

格利芬
最终幻想Ⅶ



有鸡一样的嘴、冠及足的怪物。主要出现在草原及山里，攻击迷路的旅人和冒险者，常成群行动。

格利芬
浪漫沙加



在地图上登场，却具有BOSS的攻击力，其中滑翔下降的物理攻击很厉害，可以给防御力不高的对手一击必杀。

西柏格利芬
最终幻想Ⅶ



在“FFⅧ”中出现的强化版怪兽，经常出现在山洞、迷宫等地方。HP和攻击力颇高，喜欢单独行动。

斯芬克斯
浪漫沙加



是金字塔的守护神，经常给过往行人出谜题，如答不出来，就会把行人吃掉。在游戏中使用风系魔法攻击。

海龙

巨大的海洋怪兽

海龙是住在海中的巨大怪兽，是海中生物之王，样子像蛇，身体极大，可制造海啸。

根据基督教的表明，海龙出现在天地创造的第五天，由光和水的材料所制造，当世界终止时，它将出现吞食罪恶的人们。

海龙
陆行鸟不思议之谜宫



使用召唤魔法时，会出现巨大的海龙，作为召唤兽出场，用巨烈的海浪卷起敌人。对火属性敌人很有效。

撒布特
最终幻想Ⅶ



生活在沉没的神罗飞空艇里的怪兽，具有蝙蝠般的翅膀、骷髅般的头，HP颇高，攻击力很强，爱群体活动。

海龙
最终幻想Ⅶ



巨大的海龙型召唤兽，擅长使用海水攻击。其召唤技“大海冲”，对普通敌人有效，对火属性敌人效果更明显。

海龙
最终幻想Ⅴ



海洋中的王，统治着整个海洋，用身体引发海啸，可给所有敌人以大的伤害，是最可信的召唤兽之一。

贝西摩斯

具有巨大身体

有巨大的身体，一般是很大的河马、水牛、象的身体，但无论哪种身体都被称为贝西摩斯，攻击也是用巨大身体冲撞对手，或踩踏。但很少有使用魔法的家伙，但也并不是完全没有。

在基督教的圣书曾提到过的野兽之王，后来变成可以双脚行走的巨大怪兽。

贝西摩斯之王
最终幻想Ⅴ



性格凶猛的巨大魔兽，攻击力和HP很高，是等级比较高的魔兽，在“FFⅤ”中会使用“陨石”魔法。

巨兽
浪漫沙加



从巨大的身体推测，是擅长使用“岩石”、“踩踏”等强力的物理技。只是防御力稍差，不过可以用力量来弥补。

贝西摩斯
陆行鸟不思议之谜宫



性格凶猛，攻击力高，使用前爪发出必杀技，会给敌人造成很大的伤害。在游戏初期就会出现，所以应尽量躲开它。

贝西摩斯之王
最终幻想Ⅶ



在“FFⅦ”结尾的迷宫中出现，有强大的攻击力，使用两个巨大的爪子进行攻击，可大量减少对手的HP。

圣兽

神的手下

作为神的手下，把神的意志传给人类的鸟兽称为圣兽，样子各有不同，有的只是只小鸟。无论哪种圣兽都是人类的朋友。

中国从古时起就有圣兽的传说，这四个圣兽被称为神，这四个神是青龙、朱雀、白虎、玄武，作为守护四方和季节的圣兽，一直被人们所敬仰。

卡尔卡
最终幻想Ⅶ



印度教中作为鸟王的怪兽，使用爪子从空中攻击玩者，是相当厉害的敌人，在“FFⅦ”中会吸收冷气和雷的魔法。

凤凰
最终幻想Ⅶ



火之鸟召唤兽，其召唤是技转生之焰，在火属性攻击敌人的同时，可使我方全员回复，是危机时的转机关键。

独角兽
浪漫沙加



传说中的独角兽，会使用神圣魔法、魅力、物理攻击等来攻击对手，在自己的HP减少时，会使用回复魔法。

独角兽
陆行鸟不思议之谜宫



持有神圣力量的独角兽，作为召唤兽出场，角上发出的圣光可使身体完全恢复，与BOSS战斗时，是必备的圣兽。

生物系

现实生活中的各种生物，在RPG世界里被想成凶猛残暴的怪兽

可怕的猛兽 兽

在充满想像的RPG世界中，虎或狼等野兽的危险性没有改变，并且转变为让人惧怕的怪兽。以熊或狮一对一取胜的人类几乎是没有的。击退猛兽是勇者的工作。

传说中也有许多击退猛兽的内容。例如，得到力量后有名的希腊神话中的勇者，穿的是自己杀死的狮子的毛皮。

格里斯里
命运传说



凶暴的熊怪兽，其惊人的腕力和坚锐的爪子，能撕碎历代的猎人。当然，装死也是逃不过去的。

疯狗
龙战士Ⅲ



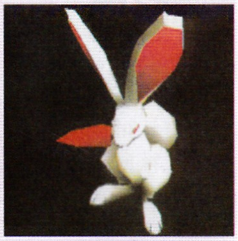
凶暴化后攻击人的野狗，生活于树木和山中，成群攻击过往旅人。主要用嘴和爪子攻击，但也会使用毒攻击。

巴格斯物
浪漫沙加



具有野猪的外表，是怪兽的一种，用"牙"、"突进"等力量型攻击来进攻。在山或草原，甚至下水道和迷宫中出场。

JAMPING
最终幻想Ⅶ



以萝卜为武器攻击的兔子怪兽。常在雪原出现，成群行动，外表虽然可爱，但却会使用凶狠的必杀技伤人。

速度是最大的武器 鸟

RPG中出现的鸟，大多数是以乌鸦和秃鹫为原型的，它们的最大武器是速度，从空中向着对手急速下降，攻击后在受到反击前又急速上升，其"素早"是相当高的。

以前鸟常作为神的手下，在日本神话中有个三只脚的鸟，把迷路的军队引向正途的传说。

大乌鸦
勇者斗恶龙Ⅲ



攻击旅人，吃死尸的大型乌鸦。速度快，喜欢成群出现在冒险者面前，一起进行攻击。

温格拉普塔
最终幻想Ⅴ



擅长使用风属性特殊攻击的巨大鸟怪兽。合上双翼，攒足力量后，突然发出进攻，动作与众不同。

大眼鸟
龙战士Ⅲ



初期出现于森林的巨大食人鸟。会使用使人盲目的特技。速度快，常先制攻击。HP少是最大缺点。

巨大鸟
最终幻想Ⅴ



正如其名是大型的鸟怪兽。擅长空中的攻击，HP很高，会使用冷气攻击，并急速下降攻击对手。

具有特殊攻击的怪物 植物

蘑菇、树或花等由植物转变的怪物，即使仔细观察仍有许多分不清楚的地方，因此常常遭到意外的攻击。火和斧子是它们的天敌。

在中国，树或花生存数百至千年左右就会变成精灵，并可使用魔法，或可以变身，它们虽具有各种力量，但本体一死就会灭亡。

树精
浪漫沙加



长有老人脸的树怪兽。平时在森林中，突然攻击过往的旅客，因为生自地面，投掷技无敌，而水属性攻击无效。

阿尔拉内
命运传说



少女形象的树妖。在其可爱的外表背面，是引起状态异常的可怕攻击，所以绝不可犹豫，但作为植物十分怕火。

花蘑菇
勇者斗恶龙Ⅲ



巨大的蘑菇怪兽，住在潮湿的森林中，以集团出现，吐出甜气使玩者睡眠。LEVEL低的冒险者，常就这么被全灭了。

食人葵
最终幻想Ⅶ



海葵般生有触手和巨大口的怪兽。主要生息于草原。会使用引发毒、混乱、麻痹等多种异常攻击，是讨厌的敌人。

来自水中的攻击 水栖类

水栖是生活在水中的意思，而水栖怪兽则是海、河中的怪兽，它们主要是乌龟和乌贼等现实生活中的水中生物。

大海是神秘的地方，因此海中有不可思议的怪兽传说，有的怪兽样子像章鱼，还有全长为17米的巨大乌贼怪兽。不仅是海里，英国的尼斯湖怪兽等也是水栖怪兽。

大乌贼
勇者斗恶龙Ⅲ



在外海出现的巨大乌贼，凭借巨大身体就能把船撞沉，具有高HP。在游戏中期攻击力的级别是很高的。

卡拉波斯
最终幻想Ⅴ



出现在海洋中的巨大虾型巨兽，擅长使用坚固的尾巴进行攻击，使敌人的HP减少，但是怕冰系魔法。

亚达曼塔玛
最终幻想Ⅶ



经常出现在海边的海龟怪兽，有坚利的爪子和牙齿，是凶暴的肉食兽。防御力并不高，但速度不慢，使用牙齿攻击。

恶魔乌贼
浪漫沙加



来自海洋深处的巨大乌贼怪兽，有着不可思议的能力，它的特殊攻击威力很强，所以一定要小心。

人类系

有战士、魔法使、盗贼等邪恶的敌人，它们具有强力的武器，会操纵魔法

战士

格斗专家

会使用各种武器的格斗专家。经过锻炼，毅力和体力皆超群，身上装备有铠和盾等防具，不易受伤。在近战中不易对付，应从远处用弓箭、催眠术等攻击。

战士的起源很早，人类的历史就是战斗的历史，从人类的历史开始就有了战士，在各种神话中也有着战士的传说。

洋葱战士
陆行鸟不思议之谜宫



带着洋葱型帽子的战士，并会使用特殊魔法，如“怪音波”等，当受到“怪音波”攻击后，敌人的级别会下降。

士兵
命运传说



游戏中王国的士兵，右手拿剑，左手拿盾。而HP、攻击力、防御力等是战士系中最低的，但知力是最高的。

女性之刃
浪漫沙加



会运用腕力、剑术的女战士，有多种特殊攻击，如“大地震”等。而且还会使用阻止物理攻击的技能，防御力很好。

士兵：1ST
最终幻想Ⅶ



在“FFⅦ”中，是神罗组织的精锐力量，在魔光炉中以最高级别登场，具有相当高的HP，是不易对付的角色。

骑士

铠甲围身的高傲剑士

效忠国家，为名誉而战的骑士。装备有设计精美的剑、枪、铠、盾。全身覆盖的铠，结实且不怕攻击。剑术堪称一流，而且骑马持枪突进的攻击可一举干掉敌人。

世界上最有名的骑士也许是7世纪英国的亚瑟王和圆桌骑士了，这个故事无人不知。此外还有打倒恶龙的骑士等。

炎之从骑士
浪漫沙加



黑骑士团长手下的一位从骑士，单手持剑，用热量来攻击，背上长的羽翼可以使其在空中飞行进行攻击。

黑骑士
命运传说



某会社的武斗派社员，忠诚于自己的主人。使用剑技进攻敌人，其进攻方法也是采取“突刺”等正统派攻击方法。

反射骑士
最终幻想Ⅴ



跟它的名字一样，会使用魔法或咒文攻击，攻击力一般，整体没有太大弱点，遇到强敌时，会使用巨斧攻击。

蓝骑士
命运传说



在以前受欢迎的超任游戏改变为迷你GAME后复活的怪兽，在游戏中是最弱的敌人，但在队伍中则很强。

魔法使

使用强力魔法的

一般的魔法使都穿着布制的斗篷，拿着杖。在战斗中念咒文打倒敌人，因为不善近战，常在战士背后念咒文，如果被咒语击中的话，就可能一下子打倒敌人，否则也会有很大的伤害。

在人类历史中常常出现奇特的魔法师，在神话中，它们拥有神一般的魔法。

大魔法使
最终幻想Ⅴ



HP很高，擅长使用各种强力魔法，在战斗中还会使用使时间停留的咒文，但非常害怕风属性的攻击。

黑魔导士
陆行鸟不思议之谜宫



它们是“FF”系列中最常见的魔导士，会使用具有雷效果的攻击法术和催眠术，是比较讨厌的敌人。

MAGIC MASTER
龙战士Ⅲ



高级的魔法使，等级很高，攻击力防御力也不错，会使用各种强力魔法，不易对付，是很缠人的家伙。

马恐贝罗那
浪漫沙加



也是一种魔法使，擅长使用幻术，例如“毒”、“混乱”、“气绝”等状态异常的特殊幻术，还会召唤和用精灵石攻击。

盗贼

使用器械的专家

大多穿着皮制衣服，带着短剑，轻手轻脚、设陷阱、偷东西、飞刀子等擅长发挥器械的行动，攻击力低，但很敏捷。遇到它十分麻烦，常会被偷走手中的道具而又拿不回来，因为它的速度很快。

盗贼自古以来就存在，但不是一种职业，而在游戏中却是一个重要的部分。

骗子
龙战士Ⅲ



手持两把小刀的盗贼，蒙着脸，趁人不备进行攻击，攻击力防御力不高，但敏捷度很高，当HP减少后就会逃跑。

小偷
陆行鸟不思议之谜宫



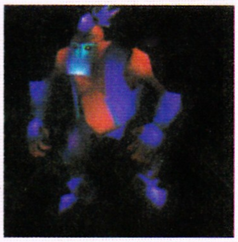
在迷宫中经常出现的盗贼，被它盗走物品后，不易夺回，其具有远距离的攻击能力，但是攻击力一般。

比拉特
命运传说



具有海盗的特征，为了防止日晒及风吹经常带着头巾，防御力不高，但其速度极快，其它数值一般。

邦迪特
最终幻想Ⅶ



在“FFⅦ”中“流放地”出现的强盗，爱偷取别人的武器、防具，当东西被偷走后，它就会逃跑，而且速度很快。

亚人类系

在RPG世界中经常出现的人类以外的文明种族

格布林

初级冒险者的对手

外貌与人类相似，但是眼睛比人类大一些，皮肤为土色，经常在黑暗中活动，眼睛并且具有夜视的能力，它们使用小剑或手斧等作为武器，并且喜欢集团进攻。

"格布林"一名是从德语中演化而来，在希腊神话中也曾出现过这个名字，它们的声誉在妖精中是不好的。

格布林

最终幻想Ⅶ



在"FFⅦ"中，你有可能会碰见它。它的各项值一般，没有什么特殊的地方，所以不用害怕。

格布林

陆行鸟不思议之谜宫



长着孩子一样的可爱面容，在游戏中迷宫第一层就登场的妖精，等级很低，能力也不高，可用它来炼级。

恐怖格布林

勇者斗恶龙Ⅲ



在格布林一族中是具有压倒一切的力量，是其中最强的，与别的格布林一样，它们与人类的关系极差。

黑妖怪

最终幻想Ⅴ



跟它的名字一样，全身的皮肤是黑色的，攻击力的级别很低，防御力也不强，在游戏中，算不上是敌人。

巨人

身体巨大的

人类巨化后，一般的巨人。穿着由动物皮毛缝制的衣服，具有强大的怪力，可随手举起巨石，并向对手投出。在战斗中，挥动巨大的棒子攻击。性格易怒，但只要不接近它，就没有事。

巨人是在神话中出现的。世界各地都存在着："世界生自巨人身体的神话"。

格拉夏拉帕拉斯

陆行鸟不思议之谜宫



身体庞大，具有强大力量，进攻时使用身体进行冲撞攻击，并且会使用火属性的炎系魔法，十分强大。

皮格斯

最终幻想Ⅴ



具有飞行能力的巨人，会使用风属性的魔法进行攻击，是在这款游戏中最不想见到的敌人。

帕弗梅特

浪漫沙加



头长得像山羊的巨人，在时间妖魔的地域才可以见到它，具有强大的力量，还会使用催眠术、诱惑等效果攻击。

泰坦

最终幻想Ⅶ



大地形成的巨人，在最终幻想系列中，是召唤兽。使用"大地之愤怒"可引发大地震，但对空中敌人无效。

兽人

半人半兽的怪物

外表一半像人，一半像兽的怪物，由于增加了兽的力量，其战斗力也上升了，兽人有猫、狗、牛等各种类型，智力与人类接近，千万不可小看。

每个兽人的起源各有不同，有的是被诅咒变成的兽人，而变身成为兽人也有。各种传说在世界各地有很多。

蜥蜴人

命运传说



全身覆盖着铠甲的蜴蜥男，它们分别保护着五个"结界"石，除用手中的剑攻击外，还会喷出火焰进行攻击。

米诺塔罗斯

浪漫沙加



手持巨斧，长着牛头的怪兽，在攻击中敲打地面引发地震，或是从口中吐出强酸进行攻击。

瓦塔加

龙战士Ⅲ



是出现在这款游戏中的食人虎，具有相当高的攻击力，和极快的速度，但在战斗中会经常逃跑。

蛇女

陆行鸟不思议之谜宫



上半身是美女，而下身却是蛇的怪物，除了平常攻击外，会使用一些效果术，如"混乱"、"诱惑"等。

精灵

一切物质的起源

存于世上一切物质中的精灵，特别是称为四元素的水、火、土、空气的强力精灵，它们以各自元素的样子出现，并各有特技。外型大小不定，会使用魔法，打倒精灵要使用特殊的魔法。

精灵的存在是从古希腊哲学家所说的"世界万物皆由元素组成"的理论而转变来的。

恩迪劳

浪漫沙加



水中出现的水之精灵，水精灵会使用水进行攻击，有时还会使用冰气进行攻击，并且还会许多特殊技能。

亚尔亚莱门塔尔

浪漫沙加



运用空气和风的精灵，样子像一只大鸟，有一对巨大的翅膀，用翅膀扇起巨风，制造"空气枪"等方法进行攻击。

封印的看守者

最终幻想Ⅴ



四体并存的水晶精灵，具有水、风、火、空气四种属性的攻击魔法，无弱点，是一般魔法对它无效的敌人。

帕尔基利

浪漫沙加



让勇敢的战士死后升上天国的精灵，使用"风之刃"、"光之球"进行攻击，有时也会用枪作为武器。

不死系

在死后利用禁断的法术使其复活，最大的弱点害怕恢复系魔法及火系魔法。

骷髅
会活动的骨骸

因死者的怨念而活动的骷髅，虽不强大，但样子很吓人，常装备着活着时使用的武器和铠。骷髅会使用原形进行攻击，但被打倒后就会被彻底破坏，也有的是用邪恶魔法所操纵的骷髅。

经常在游戏中出场，但具体何时出现，无人清楚，大概是中世欧洲的亡灵骑士开始吧。

骷髅　命运传说



手里拿着剑和盾的死尸战士，使用剑进行攻击，特别害怕光属性的魔法，而暗属性的魔法对它毫无办法。

骷髅　陆行鸟不思议之谜宫



骷髅的一种，当对手接近后，突然站起来，进行攻击，会使用 HP 恢复的魔法，并且拥有毒气攻击的本领。

斯巴尔托依　浪漫沙加



剑技的高手，会使用手中的剑进行各种攻击，此外，对付这种系的敌人用“枪（弹丸）”或突击的攻击很难见效。

骷髅　最终幻想Ⅴ



出现于“船之墓场”的怪兽，死前是船员，后因魔法而使船上的死尸再次复活，各项能力一般。

恶灵
痛恨世界的幽灵

没有明确的形象，很少在人面前出现，但具惊人的力量，对世界报有强烈的愤怒与憎恨。一旦见到就用全力战斗，一不小心就会失败。恶灵惧怕神圣系魔法。

恶灵的起源在故事中经常出现，它们比可怕的幽灵还要恐怖，对世界怀有极大的不满，幽灵死后大多会变成恶灵。

迪优拉汗　浪漫沙加



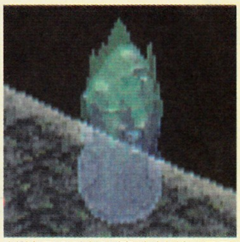
骑着马的无头骑士，具有使对手“即死”、“石化”、“诱惑”等特殊效果，是个很难缠的家伙。

恶灵　命运传说



像脉搏一样活动，形状像未出生的胎儿，以浮游的形式出现在敌人面前，会使用封印魔法的咒文。

思维清洁者　龙战士Ⅲ



从头到脚被斗篷遮盖着，行动能力极高，会使用使敌人全员魔法力减少的咒文，及吸取魔法力的魔法咒文。

贝克特亚兹　最终幻想Ⅶ



在“FFⅦ”中存在于“古代种神殿”的宝箱中的怪物，长有许多眼睛，会使用一次吸取1300点 HP 的特殊攻击。

尸龙
腐烂的龙

死后的龙作为龙而复活的怪兽，本身为龙，所以力量超群，爪与尾的攻击很强，口咬也很可怕，还会吐出毒气，但怕火焰，遇火可被点燃。

尸龙的起源完全是个谜，出自伏都教，也许是不怀好意的魔法使为了操纵巨大身体的龙而制造的吧。至于如何打死它们还是个谜。

尸龙　最终幻想Ⅶ



具有超级能力的超级怪兽，火属性很强，可使用火球爆发术攻击敌人，但会出现“？”的奇怪攻击。

斯卡尔拉顿　浪漫沙加



火属性强，炎系攻击对它无效，自己可以吐出火焰进行攻击。只剩下骨骸，但龙的力量，还是存在的。

尸龙　最终幻想Ⅴ



会使出强力的毒气攻击，喷出后敌方全体队员都会受到毒的伤害，火属性差，虽然怕火，但仍不愧为龙。

尸龙　龙战士Ⅲ



在游戏矿山中出现的 BOSS 与原来身体的血和肉完全脱离，只剩下一副骨骸，会使用各种特殊效果攻击。

高级骷髅
不死系的精华

在骷髅中具有最强力量的高等骷髅，分别具有各自的意志，大多数为人的形态，可使用强力的特技和魔法，可以说是不死之身，是绝对的强敌。

每个高级骷髅都不同，但都不是很清楚，传说中强大的魔法使对自己的身体使用禁断的不死魔法而成为高等骷髅。

骑士骷髅　勇者斗恶龙Ⅲ



出现在游戏后期迷宫中的怪兽，回复系咒文对它没有什么太大效果，随身携带很多道具，可自然回复 HP。

基·那塔克　最终幻想Ⅶ



它是游戏中亡灵种族的亡灵之王，身上穿有豪华的服装，带有很多服饰，并且在身上还附有两个灵魂火球。

骷髅王　浪漫沙加



可以说是骷髅之王，具有攻击敌全体的能力，会吸收敌人精气，并会自动回复 HP，是不好对付的敌人。

里奇　浪漫沙加



通过魔法使自己而成为不死之身的高级骷髅，与普通的骷髅不同，叫声可引发混乱，或呼出敌人。

恶魔系

居住在魔界、异世界的种族，是神的敌人拥有高过人类的能力

恶魔

力大无比的恶魔

它们是恶魔系中是极为凶暴的，不仅力量强大还会使用魔法，爪子上有毒，是个极其厉害的对手，外表像虾米或是蝙蝠一样的动物。它们是通过人类组合成的恶魔。

本来是神，但随着基督教的展开，作为基督教以外的神被它们认为是恶魔，就这样地落入了地狱。

绿恶魔
命运传说



长有蝙蝠一样翅膀的怪物，经常作为下等恶魔的BOSS出现，拥有强大的攻击力和魔法力。

依基斯特鲁
浪漫沙加



所有能力都很高，还会使用“即死技”和各种带有属性的攻击。毫无弱点可言，可以说是最强的怪兽。

DIABLO
最终幻想Ⅶ



有着魔王的名字，具有很高的攻击力和HP，通常使用抓、咬来减少对手的HP，并且不怕炎和冷气系的魔法。

恶魔先生
浪漫沙加



在系统上是比较高级的恶魔，但是怎么看也不像，在技的方面，一点儿也不强大，绝不像是个强力恶魔。

魔鬼

恶魔族的总司令

魔鬼是恶魔族中力量最强的怪兽，体形不像魔神。它们具有很高的智力，会使用强大的魔法。我方魔法对它不易见效，使历代勇者都陷入苦战之中。

它们是神的敌人，而在欧洲的传说中，它们出现于具有欲望的人面前，并且许诺“什么都可以实现”。

格斯特
龙战士Ⅲ



具有火属性的能力，攻击力很高，会使用强力的魔法进行攻击，可对自己使用炎魔法，提高自己的能力。

恩基多
最终幻想Ⅴ



是“FFⅤ”中的上级恶魔，使用“冲击波”攻击对手，还会使用“怪音波”等其它特殊效果进行攻击。

巴尔伦
最终幻想Ⅶ



在腕上长有尖刺，会利用双翼发动特殊技进行攻击，这些特殊技是高等级的格斗系攻击技。

泽风
浪漫沙加



使用剑技攻击敌人，具有很高的HP和攻击力，速度很快，通常可以躲避敌人的攻击。

魔神

帮助人类的

魔神是恶魔族中的一个特例，几乎所有的魔神都讨厌做坏事。帮助那些具有优秀能力和自己认可的人类，有时还可加入，但如果惹怒它，使它成为敌人，就是可怕的强敌。

本来发怒会杀许多人，并会索取贡献，这种性格可激的神称为魔神，人类害怕这种神而把它们归为恶魔一类。

高多
最终幻想Ⅶ



在“FFⅦ”中五强塔最上层的BOSS，有3副面孔，会特效攻击，及使用手中的剑进行攻击。

奥丁
最终幻想Ⅶ



在“FFⅦ”中以召唤兽的形式出现，是骑着六腿马的魔神剑士，其召唤技是“斩铁剑”，可一击打倒小的敌人。

贝尔帕
浪漫沙加



在某遗迹中存在的“黑十字”四天王之一，经过了组织的改造手术之后，具有了很多强力的技能。

伊弗利特
最终幻想Ⅶ



在“FF”系列中，是著名的召唤兽，是使用火焰的魔神，其使用“地狱的火焰”召唤技来攻击敌人。

死神

令人恐怖的死亡使者

无论什么人都逃不过死亡，所以肯定会见到死神。不过在RPG的世界中却有很多机会见到死神。死神大多具有“即死技”，所以要小心。

作为死后世界的向导，死神的存在已经很久，但起源却不太清楚，也许是从人类意识到死亡开始，死神一词就出现了吧。

SOUL HUNTER
龙战士Ⅲ



使用“即死”魔法和独有的强力攻击来使敌人死亡，有时也成群出现，但弱点是害怕圣属性攻击。

死神
陆行鸟不思议之迷宫



在游戏中常常出现在每个楼层的不死怪兽，速度快会一直追击，并且不怕任何攻击，碰到它应立即逃跑。

黑死神
浪漫沙加



在各个地区引发恐怖活动，是暗中活动秘密组织的BOSS，有压倒性的力量，会使用“物理”、“即死”等魔法。

代斯代拉
最终幻想Ⅶ



是具有“即死技”和其它技能的死神，可使对手在战斗中失去能力，不能战斗，但有时也会无效。

其它系

在以前系别中没有介绍过的怪物，它们各有各自的特点

宝箱中的怪物　米米克

米米克擅长模拟任何怪兽，有的装成宝箱，也的会装成椅子或门，甚至有的会装成房子，大部分并不厉害，但很突然。

米米克在英语中是“模仿人的人”的意思，于是成为了模仿物品的怪物的称号。会模拟的生物有许多种，但是模仿宝箱的怪物在传说中很少见到。

魔法罐
陆行鸟不思议之谜宫



睡在罐子中的怪物，当受到攻击后，会进行反击，在罐子中装有许多药，会随手投出，有时会让对手体力回复。

赫尔哈斯
最终幻想Ⅶ



出现在“FFⅦ”初期的怪兽，攻击力、HP 高，是低级玩家的劲敌，所以玩家不要一人时与它战斗，以免陷入苦战。

米米克
浪漫沙加



像从箱子中伸出头窥视四周的样子，会使用“魅力”、“即死”等特殊效果攻击，而且 HP 很高，算是一种高等怪物。

魔法罐
最终幻想Ⅶ



像从罐子中伸出头窥视的小恶魔，并问玩者一些问题，在罐子中经常存有贵重的道具。

由机械制造的怪兽　机器人

动画中常见的机器人也在 RPG 中出现了，这些机器人大多是能自己行动的类型，具有激光、导弹等强力武器，而且防御力高，它们很怕雷系攻击。

由机械组成的活动机器人，很早以前就有人设想过。在 2000 年前的中国，就有类似机器人的传说。

欧米加
最终幻想V



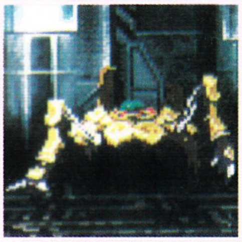
具有四条腿的机械兵器，会使用连发波动炮，像敌人攻击，普通攻击力也很高，但是惧怕雷属性攻击。

亚马波其
龙战士Ⅲ



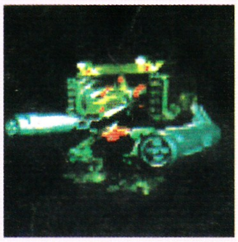
从设计上重视防御的机器人，低级别的冒险者对它的攻击无效。其缺点是受到攻击后防御力就会下降。

哈格鲁斯
命运传说



四只脚像蜘蛛般行动，中间可以发出强力的激光，攻击力极高，会忠实地完成下达的任务，也怕“雷”。

帕恩卡孜
浪漫沙加



两腕分别拥有枪和导弹的装置，是战斗型机器人，通常用枪和导弹来攻击敌人，是短路的疯狂机器人。

受魔法操纵的物体　魔法生命体

通过魔法使的魔法而获得生命的怪兽称为魔法生命体。可变为魔法生命体的东西有许多，由于数量过多，无法举出每一种。

最近的游戏和科幻小说、画面中常出现魔法生命体，但在神话和传说中是没有的，所以起源也不清。大家可以自己去想像它的形成过程。

西布撒斯卡特
浪漫沙加



具有生命的战士塑像，擅长雷属性攻击，和音波类攻击，但打击系的攻击少，因为没有手和脚吧。

依莱
命运传说



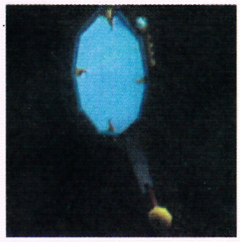
剑上宿有生命的怪兽，攻击时动作的速度很快，使剑尖向前突进，给敌人造成很大的伤害。

LIVING AMOR
龙战士Ⅲ



铠甲上附有魔法生命体的怪物，速度很慢，但攻击力和防御力不错，擅长使用“梦冰击”等强烈的大型魔法。

米拉修
最终幻想Ⅶ



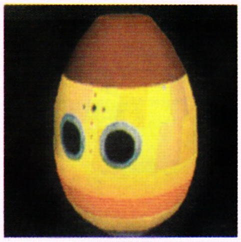
在神罗屋敷中出现的具有魔法生命体的镜子，本身不会用魔法，但利用镜子的反射原理可以把魔法反弹回去。

浮动着的谜之敌人　浮游系

总漂浮在空中的谜之怪兽，外形大多是圆形的，外表并不像是怪兽。有一双大眼睛，没有直接的攻击力，但会呼来许多同伴，以自爆方式攻击对方。

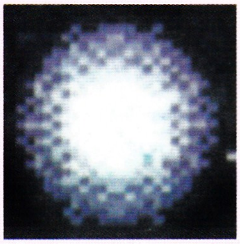
这种怪兽只有在电视节目中出现，如不接近它们只会浮着不动。这种怪物的起源没有确实根据。

古兰卡兰
最终幻想Ⅶ



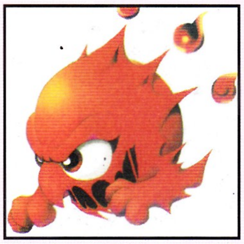
鸡蛋一样的怪兽，在身体内部还有许多样子一样的小怪兽，当受到攻击后就会分裂出来。

威斯普
命运传说



样子像一个亮点，非常擅长雷属性攻击，从攻击一人的魔法到全体攻击的魔法它都会，但没有防御力。

BOMB
陆行鸟不思议之谜宫



样子像火球一样的怪物，虽然不会主动追击，但与它战斗就会受到伤害，因为它会使用自爆，使 HP 减少一半。

FLGING BOMB
龙战士Ⅲ



形状像甲虫一样的浮游系怪兽，具有很强的攻击力，能使用特技抵消我方队员的招式。

歌词欣赏

最终幻想VIII主题歌:凝望我

樱花大战尾声曲:如花盛开的少女



EYES ON ME

Whenever sang my songs

每当唱着歌

On the stage, on my own

独自在舞台上

Whenever said my words

每当自语的时候

Wishing they would be heard

总是希望他们能够倾听

I saw you smiling at me

我看见你正对着我微笑

Was it real or just my fantasy

这是真的还是我的幻影?

You'd always be there in the corner

你总是在那个角落里

Of this tiny little bar

小小的酒吧

My last night here for you

过去的夜晚里为你

samg old songs, just once more

唱着老歌,一遍遍地

My last night here with you?

过去的夜晚里与你在一起?

Maybe yes, maybe no

可能是,也许不是

I kind of liked it your way

我怀念着你的每一步

How you shyly placed your eyes on me

你是多么害羞地凝视着我

Oh, did you ever know?

噢,你可曾知道?

That I had mine on you

你是我的所有

Darling, so there you are

亲爱的,你真的在那儿

With that look on your face

带着那般的凝视

As if you're never hurt

如果你没有被伤害,

As if you're never down

如果你从未倒下

Shall I be the one for you

我将是你的唯一吗?

Who pinches you softly but sure

谁在温柔地抚摸你

If frown is shown then

思潮如海涌起

I will know that you are on dreamer

我就会知道你正在梦中

So let me come to you

让我靠近你,

Close as I wanted to be

停止思考

Close enough for me

忘记我的一切

To feel your heart beating fast

感觉你的心跳

And stay there as I whisper

倾听我耳语

How I love you peaceful eyes on me

我是多么地爱你

Did you ever know

你可曾知道

That I had mine on you

你是我的一切

Darling, so share with me

亲爱的,我们将共同分享

Your love if you have enough

如果你有足够的爱

Your tests if you're holding back

如果你不会为此犹豫

Or pain if that's what it is

无论结果如何

How can I let you know

我都要让你知道

I'm more than the dress and the voice

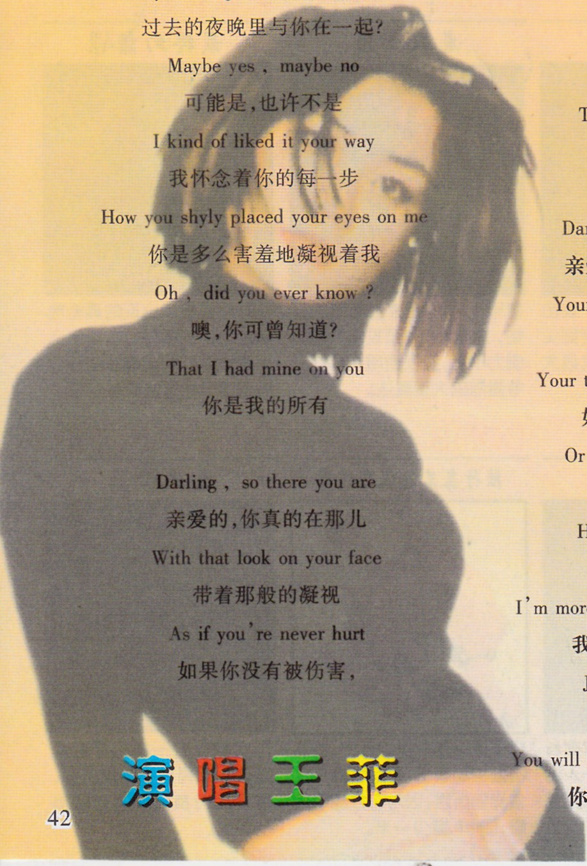
我不仅仅是衣服和声音

Just reach me out then

伸出手

You will know that you're not dreaming

你就会知道,你没有做梦



演唱王菲

如花盛开的少女

あのころのことむねのなかに

おもいでがくるくるとまわる Mu——ぶた

いの一まくがあき一

なみだをうたにかえ一

きらめくえがおであしたさえみせる

かがやくライトあびて一

はなさく一おとめたち一

きのうはすてたけど一

りりしいすがたをなないろにうつし

ゆめをみるわ一一一

あいのゆめ一

あついおもいこのみをこがし

たとえあしたいのちつきてもうた

いおどりぶたいにかけてき一

みにとどけこよいたかなるその一

なはなさく一

あついおもいこのみをこがし

たとえあしたいのちつきてもうたい

おどりぶたいにかけて

きみにとどけこよいたかなるその一

な一ていこくかげきだん一一

うたいおどりぶたいがはねて

き一みにとどけこよいたかなるその一一

那时的事情在脑中

回忆在缭绕

舞台的大幕打开

泪水化为歌声

闪光的笑容 中可以看到明天

低语 沐浴 灯光

花开的少女们

抛开昨天,凛凛的身姿映出七彩

我看到了梦想

共同的梦想

哪怕明天生命将尽也要把又厚又重的果实燃烧掉

歌唱和舞蹈,来到舞台到你身边,今夜心潮澎湃

到你身边,今夜是个高潮,这个定时的戏剧

歌唱、舞蹈、舞在跳动

到你身边

今夜心潮澎湃



歌词欣赏

恶魔城之月下夜想曲：我是风
异度装甲主题曲：两个小篇章

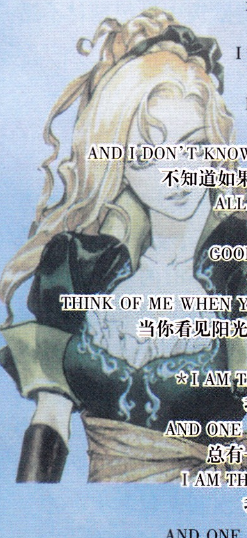
I AM THE WIND

JUST LIKE THE WIND
像一阵风
I'VE ALWAYS BEEN
我总是
DRIFTIN' HIGH UP IN A SKY THAT NEVER ENDS
永无止境地在空中漂浮
THROUGH THICK AND THIN
穿越层层迷雾
I ALWAYS WIN
我总是成功
'CAUSE I WILL FIGHT BOTH LIFE AND DEATH TO SAVE A FRIEND
为了挽救一个朋友我将要与生死斗争

I FACE MY DESTINY
面对命运
EVERYDAY I LIVE
活着的每一天里
AND THE BEST IN ME
最好的选择
IS ALL I HAVE TO GIVE
是付出我的一切

JUST LIKE GHE SUN
像阳光
WHEN MY DAY'S DONE
当白天结束的时候
SOMETIMES I DON'T LIKE THE PERSON I'VE BECOME IS THE ENEMY
我时而不像是人我是否已经变成了一个坏人？
WITHIN OR A THOUSAND MEN?
千万个男人中的
SHOULD I WALK THE PATH
我将要走过的路
OF MY WORSE OR BETTER HALF?
是对是错的半生

IS SOMEONE TESTING ME
有人在考验吗？
EVERYDAY I LIVE?
我活着的日子
WELL, THE BEST IN ME
行了，我最好的选择
IS ALL I HAVE TO GIVE
是付出我的一切



I CAN'T PRETEND
我不能伪装
I AM THE WIND
我是风
AND I DON'T KNOW IF I WILL PASS THIS WAY AGAIN
不知道如果我将再次通过这里的时候
ALL THINGS MUST END
一切将会结束
GOOD－BYE MY FRIEND
再见，我的朋友
THINK OF ME WHEN YOU SEE THE SUN OF FEEL THE WIND
当你看见阳光、感觉到风的时候，想想我吧！

*I AM THE WIND I AM THE SUN
我是风我是阳光
AND ONE DAY WE'LL ALL BE ONE
总有一天我们将合二为一
I AM THE WIND I AM THE SUN
我是风我是阳光
AND ONE DAY WE'LL ALL BE ONE
总有一天我们将合二为一

SMALL TWO OF PIECES

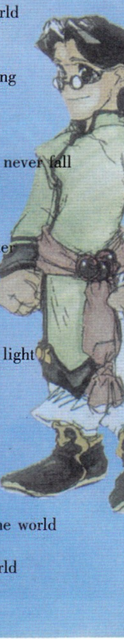


Run through the cold of the night
奔走在寒冷的夜晚
As passion burns in your heart
仿佛一股强烈的欲望在心中燃烧
Ready to fight, a knife held close by your side
迎接挑战吧，一把刀已在你的身边握起
Like a proud wolf alone in the dark
像一匹骄傲的狼独自在黑夜中
With eyes that watch the world
注视着这个世界
And my name like a shadow
而我的名字影子般的
On the face of the moon
印在月亮的脸上

Broken mirror, a million shades of light
打破镜子，出现了万道光影
The old echo fades away
悠远的回声渐渐远去
But just you and I
只有你和我
Can find the answer
能找到回答
And then, we can run to the end of the world
然后，一起奔向世界末日
We can run to the end of the world
我们将一起奔向世界末日

Cold fire clenched to my heart
冷的火紧贴着我的心
In the blue of the night
在蓝色的夜晚
Torn by this pain, I paint your name in soud
我被痛苦撕裂，只有用声音去描绘你的名字
And the girl of the dawn, with eyes of the blue, and angel wings
黎明时的女孩，一双蓝色的眼睛和天使般的翅膀
The songs of the season are her only crown
这个季节的这首歌是她唯一的王冠

Broken mirror, a million shades of light
打破镜子，出现了万道光影
The old echo fades away
悠远的回声渐渐远去
But just you and I
只有你和我
Can find the answer
发现这个回答
And then, we can run to the end of the world
然后，一起奔向世界末日
We can run to the end of the world
我们将一起奔向世界末日



We met in the mist of the morning
我们在晨雾中相遇
And parted deep in the night
又在深夜离别
Broken sword and shielf, and tears that never fall
毁掉剑和盾，不让眼泪落下
But run throught heart
但是穿过心灵
Washed away by the darkest water
用最深夜的黑潮冲洗
The world is peaceful and still
世界将会和平和安宁

Broken mirror, a million shades of light
打破镜子，出现了万道光影
The old echo fades away
悠远的回声渐渐远去
But just you and I
只有你和我
Can find the answer
发现这个回答
And then, we can run to the end of the world
然后，一起奔向世界末日
We can run to the end of the world
我们将一起奔向世界末日





游戏广告欣赏一

CULDCEPT－MEDIA WORKS

由 MEDIA WORKS 制作的这一款卡片游戏，本身就具有很浓的中世纪和魔幻的色彩，因此在广告的宣传上运用了油画来渲染这种题材，不仅恰如其分地勾勒出游戏的基调轮廓，也使看到这则广告的人得到审美上的愉悦。值得注意的是，此则广告在创意上仍属一般，尚且不能吸引到对欧洲中世纪题材不感兴趣的玩家。

70年代风机器人动画ゲッア・X－AROMA

日本不仅是游戏大国，在动画方面繁荣程度也不亚于美国。这款游戏很显然是给那些怀旧的玩家所制作的，因此广告的界面也模仿了早期漫画那比较简单的构图方式和单一色彩，不仅巧妙的将声优阵容及内容概括集中于“漫画”之中，而整体上的协调也令人有重温早期漫画的感觉，这是借着题材的便利，但和上一个一样，有面向层次较单一的缺点。

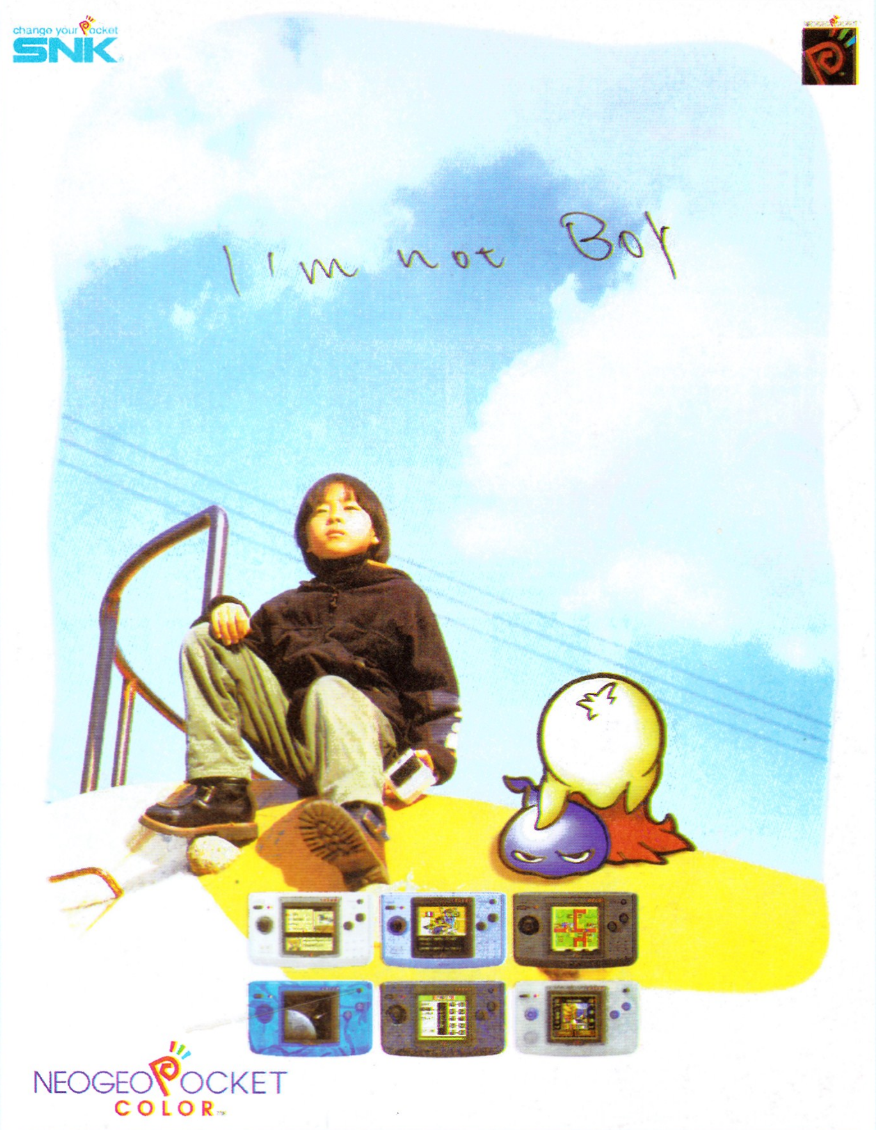
游戏广告欣赏二

NEO GEO POCKET－SNK

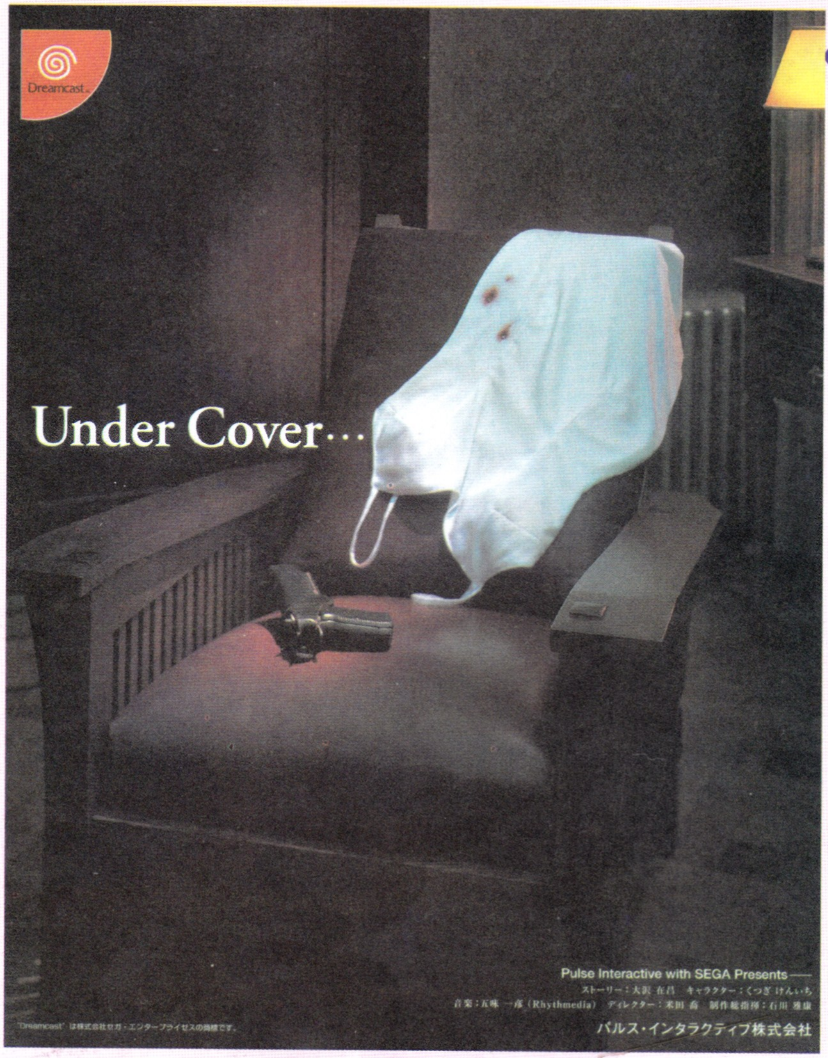
这是一则硬件的广告，从创意上来说非常高妙。首先是中心广告词很巧妙的产生双关效果，一个男孩却说着“I’ m not BOY”，非常诙谐；另外，这又影射着与GAME BOY一较短长之意，加上图片背景上的蓝天白云以及少年高昂的神情，充分令人感受到SNK公司积极进取和不甘落人之下的豪情壮志。此外，明快的基调也是吸引青少年的一点有利因素。

七秘馆·战慄的微笑－KOEI

这款由土星转移到DC上的游戏，显然也是以恐怖因素为主要特点，因此在广告方面也力求表现出这样的气氛。背景显得很深遂，而其上孤单的人物也很好地描绘出玩家在接触此类游戏时的心态。斜而长的影子内穿插着游戏画面，不仅使广告构图纵深感得到加强，同时也使本游戏 的恐怖色彩融入一种混沌之中。但缺点是没有表现出游戏最大特色——双人同时进行。







游戏广告欣赏三

UNDER COVER－SEGA

这则广告在99年初便已出现在各大游戏刊物上，然而游戏内容在4月以前都一直是个谜。从该则广告塑造的氛围和选材来看，不仅给人有神秘之感，而且也让玩家隐隐猜到这是个类似于“生化危机”的游戏。该则广告从画面上已经具备了一般恐怖游戏的几大要素：封闭的环境、象征暴力的器具、给人有压抑之感的时间概念等。然而到游戏公开时副标题为“2025”，由此又发现广告中的场景并不会在游戏中出现，这即是运用了诱导和反差的心理，更令人佩服此则广告在创意上的高度综合。

HEART OF DARKNESS－SAMMY

选择这一广告完全是因为其在画面构图上有着立体感，一个巨大的魔爪从各种游戏场面中伸出，探向惘然不觉的主人公，不仅很好的概括了游戏的题材，同时借由主人公在危机迫近时傻傻的神态，而又给人带来一种谐趣感。值得注意的是，之所以有这样的创意，是与游戏设定中轻松的要素分不开的。



游戏广告欣赏四

WORLD NEVERLAND 2 RIVER HILL SOFT

在欣赏这则广告之前，有必要先对游戏内容有所了解，该游戏是比较细致地描绘在某一王国中的国民生活，玩家操纵的角色在这方土地上工作、战斗、交友、成家、生子直至死亡，很形象地再现了一个游戏人物的一生。该则广告的副标题为“与妻子约会篇”，一对恩爱的夫妻站在海边，看着彩霞满天的美景，给人一种非常浪漫的感受，从而引发对游戏的兴趣。有意思的是，该则广告为系列中的第二篇，由第一篇的单独一人到第三篇的全家四口，更令人感到人生中的点点温馨。



CYBERORG－SQUARE

SQUARE 近来的广告都有偏向简单之嫌，比如“FF8”和“沙嘉 2”的广告都只是几张原版盘的照片，令人觉得他们是在粗制滥造。不过这是与 SQUARE 目前最高人气度分不开的，就像街头百事可乐的广告一样，无需复杂的花样，提醒你去购买即可。该则广告在创意上很是一般，之所以选择出来是因为其标准的 90 年代和欧美漫画的风格，来与“70 年代风机器人”做对比。







游戏广告欣赏五

OMEGA BOOST－SCEI

这无疑是一则非常风趣的广告，如果不事先了解，还会以为是杀虫剂的广告。因为该款游戏的主要卖点在于360度空间中自由自在的射击的感觉，联系这一点来看，这位大婶确实比较淋漓酣畅地“射击着”。从这一点来说，倒真的没有太多其它方案能比这个比较“土”的创意更好地表现游戏特点。另外，四周乱飞的蚊子不仅描绘了游戏中敌人四面八方来袭的紧张感，同时似乎又在告诉玩家：哪怕敌人再多，勇敢的你都一定能够将之全部消灭！从而激励着玩家。

THE NEXT TETRIS－BPS

首先要说明的是，从创意和构图来说，都不该选择此则广告，但之所以将它放在最后，是因为其极高的品位。众所周知，“俄罗斯方块”是一款具有15年以上历史的不朽作品，它的成功甚至于曾经使美国国会和撒切尔夫人都来关心其版权问题。有多少玩家是在无数代“俄罗斯方块”的陪伴下成长起来的！广告中那永恒的游戏主题和耀眼的光辉，就像一支颂歌表达了BPS的荣誉与梦想。

周边世界

各种DC手柄设计方案

个性化设计







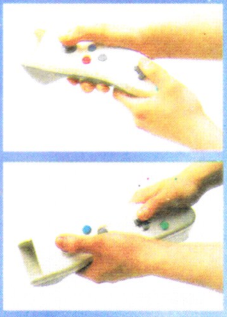


土星纪念套装



作为一台对电玩事业有贡献的主机，土星已经成为史册上的昨日黄花。世嘉为了怀念这四年来与它们共同渡过的玩家，在3月25日发售了最后一种型号的主机，机身透明，附带ASCⅡ出品的“达比赛马”和该游戏专用手柄，售价20000日元。





DC钓鱼杆原案

多姿多彩的PDA





周边世界 手办剧场



伊夫里特：为什么我是第一个被击败的GF？再战一次吧，太空战士们！



尤菲：你搞错了，我是上代的人物。不过想打架吗？愿意奉陪。



不知火舞：全日本第一！



玛莉娅：DREAMCAST 计划始动！帝国华击团，出击！！



拉姆达：但指挥官不再是漆原叔叔了，我们只能说 BYE－BYE！



克拉蕾特：拉姆达呀，听说我们要到 DC 上进行模拟战了耶！



克蕾娅：快走开，你这个恶心的东西！



丧尸警察：甜心，我们来跳个舞吧！



G－3：这是你的 LAST ESCAPE！



鬼子母神：乱七八糟。有这样的野心之战吗？



里昂：我要消灭浣熊市所有的怪物！

捕猎者：请问一下，哪块是叫里昂的新鲜肉？



G－4：火车开得慢一点，行不行！

周边世界 日常大百科



◆古惑狼布偶与帽子



◆发售在李红兰生日(3月3日)当天的麻花



◆ DREAMCAST 储蓄罐



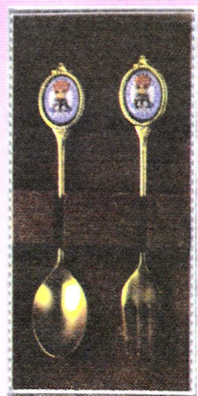
◆主题水族馆羽绒衫



◆樱花的和服



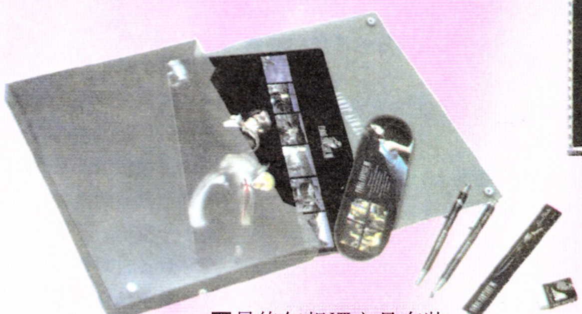
◆SONIC 水杯



◆天空的镇魂歌之餐具



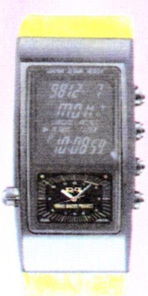
◆女神转生系列 T 恤



◆最终幻想Ⅷ文具套装



◆圣剑传说 ZIPPO



◆R4 手表



◆格兰蒂亚钱包和 POCKET STATION 袋

三周年动漫专题补完计划之一

新世纪福音战士EVA



贞本义行(角色设定)访谈录

●关于角色设计方面

贞本先生也参与了动画版的角色设计，关于各个角色在设计方面究竟有什么特别留意的地方呢？首先就请教您关于真嗣这方面的问题。

机器人题材动画作品的主角给人的印象都是热血汉子，此次这部作品的主角虽驾驶机器人，而且最后成了英雄，但却不是那个类型，他将是另一种英雄的形象，或许可说是不易为人了解的英雄吧。

在角色设计中似乎有种渴望的感觉呢。

我是本着设计出能打动现代小孩或动画迷的角色形象的心情来进行这项工作的。

你所说的现代风格，是指自己就是自己，而不太对别人产生兴趣吗？

我指的是一个存心不对别人抱持兴趣的人，这并不等于真的不对别人产生兴趣，而是自己刻意制造一个壳躲进去。

是要给人一种纤细的感觉喽？

真嗣会流露出一种像女性一般的清静感。对任何事都冷冷的、提不起干劲、明明没胆子自杀却又希望能自杀、对自己不在乎……我一开始就打算设计出给人这种感觉的角色。

在脸部方面有没有什么参考的对象？

没有特别的对象。不过日本自古以来就有像牛若丸、日本武尊、一寸法师之类的英雄形象。自古以来，日本的英雄形象就比较不同于热血汉子，反倒是比较中性化，就像美少年之类。最初我设计真嗣的头发，比现在要来得长一点。因为在演出情绪性的画面时，必须将眼睛遮掩起来，因此头发不长一点不行。不过，如此一来会给人一种狂野的感觉，而纤细、一触即破的感觉就会淡了。为了避免这个角色会给人这种感觉，所以我还是令他的头发短了一点，露出额头，给人一种像男孩子的女孩的感觉。具体来说，他的眼睛很女性化，是以娜迪娅（“蓝宝石之谜”女主角）为基型完成的部分。是娜迪娅的男性版，男的娜迪娅。因此，只要去掉睫毛、改变发型，两个人几乎是完全一样。

这么说并不是单纯因为喜欢而画这个角色喽？

是的。而且倒不如说是与周围的机器人形成对比的意义来得更大。大体上来说，并不属于头发留得长长的，大喊着“上啊！”那样的世界。特别是这二年的机器人故事，并没有像这种执拗而女性化的角色。由于我想让一个主角诉说自己活生生的感觉，因此我融合了自己内在的恬静寡欲部分，而做了这次的角色设计。

这么说，与其说是客观地做这项工作，不如说是与自己重叠而画出这个角色喽？

我所创作的“新世纪福音战士 EVA”的漫画版与动画版是不同的，在动画中，由于庵野先生的设计而明显带有他个人的风格，而漫画中主要渗透的是我的思路，如果各位仔细去体会，相信一定会发现其中微妙的差异。庵野先生在中小学时代一直担任班长，而我则是一个堕落、不干好事的家伙，我们之间性格和作风的不同就必然会导致各自对作品理解的分歧。

对于角色感情描写有什么想法吗？

庵野先生所思考的渲泻感情的方法是那种表面上虽然很帅气，但暗地里、内在之中却是十分的执拗，就某种意义上来说，就像是现代的年轻人。而我的则是相反，内在十分恬静、认真，但外在却是别扭得不得了，有点小孩子气的类型。因此动画版的剧本没有采用我所设计的方式。但是我心目中的真嗣并不是这样子，所以我在漫画中便针对一些细节进行了修改。虽然动画版的真嗣已经得到了观众的认可，但我一旦决定修改便不会动摇。

关于绫波丽呢？

我以前曾在 NEW TYPE 上画过一个鬼故事（“孤岛之鬼”），将出现在这个故事中的角色稍做改变，再加上散乱的头发，我觉得变成

像WOLF HAIR的刘海似乎挺不错的，基于这种考虑所画出来的就是丽。虽然稍微做了改变，但眼睛的画法基本上是一致的。丽是影子般的空气感所创造出来的角色，是属于那种可远观而不可亵玩的少女。虽然对她充满爱慕，但却无缘一亲芳泽。

就像剑介和冬二对丽所抱持的看法吗？

还要离得远一点。丽给人的最初印象是包着绷带。“筋肉少女”(演唱组合)的歌曲之中有一首是“包着绷带的苍白少女”，我在听这首歌时产生了一种可怜的感觉，而照着这种感觉创造了丽。啊，好想画出这种女孩。一个因为某种宿命而非得驾驶机器人不可的女孩……就这样，在创造出真嗣之前先想到了这个角色。让人感到眼红的是，一个女英雄竟然这么朴素，一般商业性的考虑是女英雄必须是个较艳丽的角色，但朴素的丽反而出人意料的赢得了观众的心。她的话不多，所以只能藉由视线、表情来表达，所以她的视线会带给人强烈的印象。

●漫画版与动画版——各自不同的EVA

有关故事情节方面，您认为漫画版和动画版有何不同之处？

我是用为动画而写的剧本作为原做而作画的，所以我想现在这个阶段双方几乎相同。如果以简短的字句来为这二部作品的起承转合下一个注脚，我想写出来的文章应该都是一样的。然而，在进行的路径上却有所不同，或许我该说是演出方面有所不同吧，因为动画的分镜是由好几个人共同画出来的。比方说，同一个剧本，由副导演鹤卷所画的分镜和摩砂雪所画出来的作品就有所不同，我想差异应该就在这里。

也就是说，由于漫画的构成不同，所以动画的剧本不能完全照着延用喽？

所以我才会大幅地改写剧本。我写的或许比较浅显易懂吧。动画版方面，我认为由于它比较倾向于引人狂热喜好的方向，因此我个人希望能将读者群的年龄拉低到14、15岁。不过这个故事因为太艰深了，实在很难将年龄层拉低。要是拉低的话，那就变得不像是EVANGELION了，这样的话就会失去创作EVA的意义。何况我从企划阶段就参与了这个故事，所以我想还是沿用像电视版的那种故事路线。因此，在漫画版中我提供给读者比本篇更少的情报，这样会更浅显易懂，而焦点则放在主角的心路历程上，以这个为主轴来纵览EVA的世界观，这样的描绘方法究竟会呈现出一个什么样的世界呢？我觉得本篇的焦点是放在真嗣以外的部分，让读者可以看到故事的全体。相对的，由于漫画版基本上是画一个人，所以内容方面就不能轻描淡写地带过去。本篇虽然半年就结束了，但漫画在画相同的故事时却得花上好几年。因此如果单纯地予以浓缩、精简的话，在份量上似乎就会显得有所不足，因此在焦点投注方面不同，为了能让主角的感情容易为人所了解而必须细细描绘——如果不做些改变，那就不足以填补作品中稍嫌薄弱的部分。因此，虽然是一个故事，但呈现出来的都是不同的作品。而且没有配音、配乐的漫画，我想本来就属于不同类型的作品。

的确给人一种以不同观点看同一个故事的感觉。您是想让在动画中不易了解的真嗣的心情，在漫画中为人所了解吗？

这是我一意孤行的想法，或许就导演等人的观点来看并不会认同。不过，如果不是这么做，我就画不出来。无法用自己的感情画出别人的想法是我的缺点。因此，在本篇第一话中有一段真嗣对发展剧情有重要影响的对白，我在漫画中并没有采用。我是故意不用这句对白的，因为我想写出在我心目中能够让真嗣感觉到自己真的是“活生生”的对白。



山下いくと——设计的概念是“遭受约束的巨大力量”

为什么EVANGELION会以那种型式定案？在此之前，我会预先猜测我将会数度被问到这个问题。当初导演告诉我“像鬼一样的设定”。在人类的控制下，好不容易才被安置下来的巨人。这点在相关图中隐约可见……在我的设计概念的想像中，就像是童话中的格列佛——遭到约束的巨大力量。虽然表面上看来是绞尽脑汁将他绑起来了，但他真的乖乖就范了吗？仿佛像是没有自信：对未知感到疑惑。我联想到的是被嵌进墙中的巨人。为了突破这层想像，我舍弃了TV、动画中光是看到就可以感受到其性能或巨大感的这种机器人形象。值得一提的是，基于前述的事项，我想这些缺点都是靠着演出的先生女士以及诸位动画制作人员的技术和毅力，才能帮助我保住自尊。

不过，当我提出这个设定之后不久，工作人员之间传出了赞成和反对二种声音。而后各位读者以及观众之间也会传出这种声音。然后我就会接二连三地被问到“为什么EVANGELION会以那种型式定案？”不过有一点可以肯定，那就是这部作品必将大为活跃！



庵野秀明——我们到底想做什么？

时间是2015年。

这是过半数的人类在15年前丧生的世界，是就像看惯了这种景象，视封闭、毁灭如同家常便饭般的人类居住的世界。日本建设了第3新东京市，而这个都市莫名的遭到来路不明的物体“使徒”的侵袭。这就是“新世纪福音战士EVA”的粗略世界观——充满了悲观印象色彩的世界观。

我们排除了具有乐观气氛的舞台，而开始了这个故事。

故事中有个14岁的少年，在与别人接触时，他认为自己的行为是无谓的，放弃让别人了解自己，生活在一个封闭的世界。认为自己遭到父亲遗弃，自己是个没有用的人，但却没有自杀的勇气，是个胆小的少年。故事中还有一个29岁的女性，与别人接触时尽可能地保持距离。从深层的接触中逃开，以便保护自己。两个人都对受到伤害感到极度恐惧。两个人都欠缺一般主角所具备的积极性，让人觉得不适合。但是，我还是让他们当主角。有人说“生活就是需要变化”。我希望在这个故事结束时，不管是世界也好、他们也罢，都能有所改变，所以我创作了这部作品。这就是我真正的“心情”。

对了，真嗣这个名字取自一个朋友，美里这个名字取自一部喜欢的漫画中的主角。律子这个名字取自中学时代的朋友，都是借用的。看起来似乎没有丝毫关联的名字，其实都有一些脉络可循。

THE FOURTEEN YEARS OLD

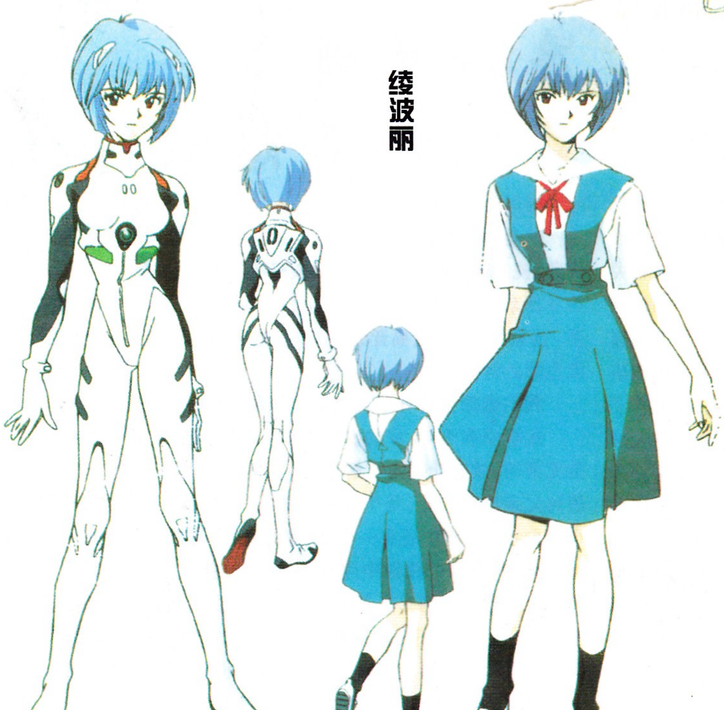
设定资料总览

碇真嗣



从所未有的“无热血”男主角，其懦弱的性格令很多人难以接受。但这样的少年在现实生活中比比皆是，其亲切的感觉令人觉得十分真实。

绫波丽

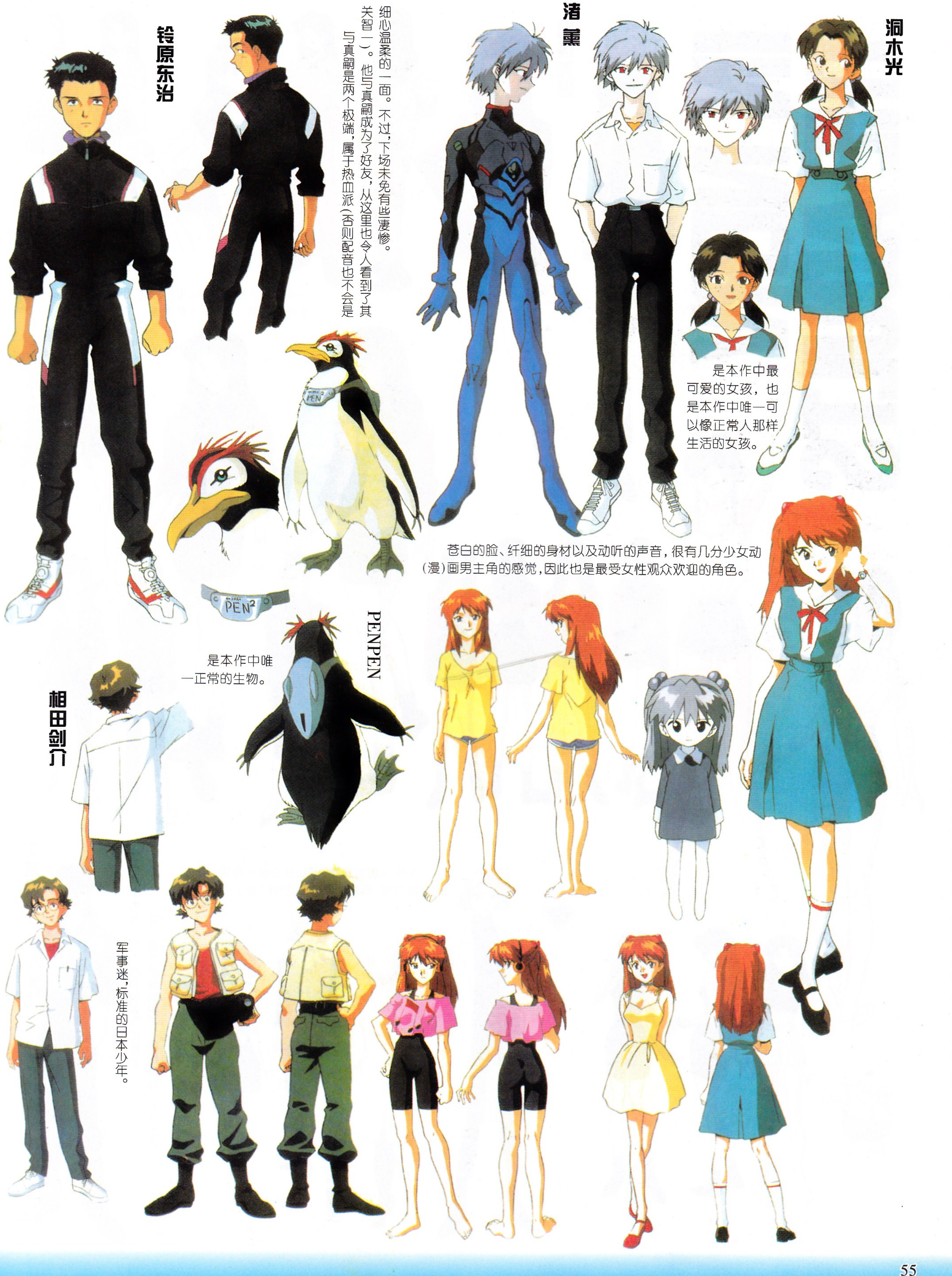


人偶、灵魂的容器、木头娃娃，她有许多的别称，但就是这个女孩儿却创下了日本人气排行榜的纪录，其 FANS 之多难以计数。但究竟为什么会有那么多人喜欢绫波呢？恐怕每个人都难以说出确切的理由。

物流·明日香·兰格丽



“新世纪福音战士 EVA”中的最大亮点，美丽、骄傲、自大，对真嗣及绫波十分蔑视，但是其内心却背负着极大的压力，在 TV 版的终局甚至发展到精神崩溃的地步。总之，可爱、可恨又有些可怜。



铃原东治

与真嗣是两个极端，属于热血派（否则配音也不会是关智一）。也与真嗣成为了好友，从这里也令人看到了其细心温柔的一面。不过，下场未免有些凄惨。

渚薰

苍白的脸、纤细的身材以及动听的声音，很有几分少女动(漫)画男主角的感觉，因此也是最受女性观众欢迎的角色。

洞木光

是本作中最可爱的女孩，也是本作中唯一可以像正常人那样生活的女孩。

PENPEN

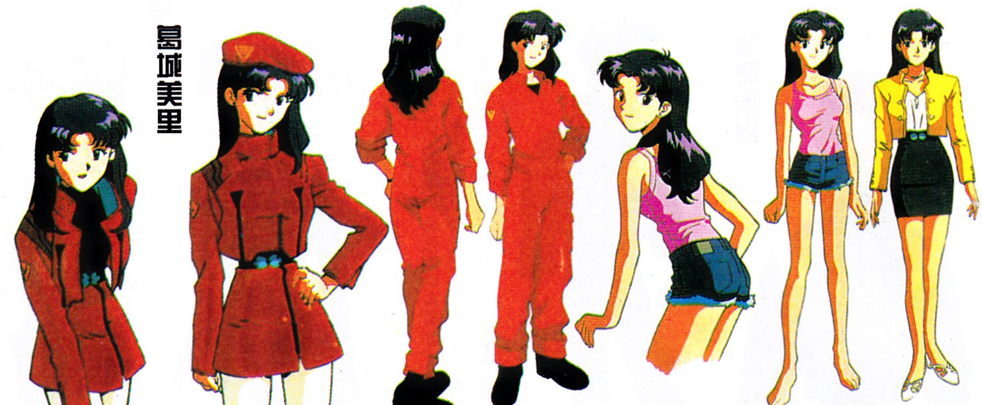
是本作中唯一正常的生物。

相田剑介

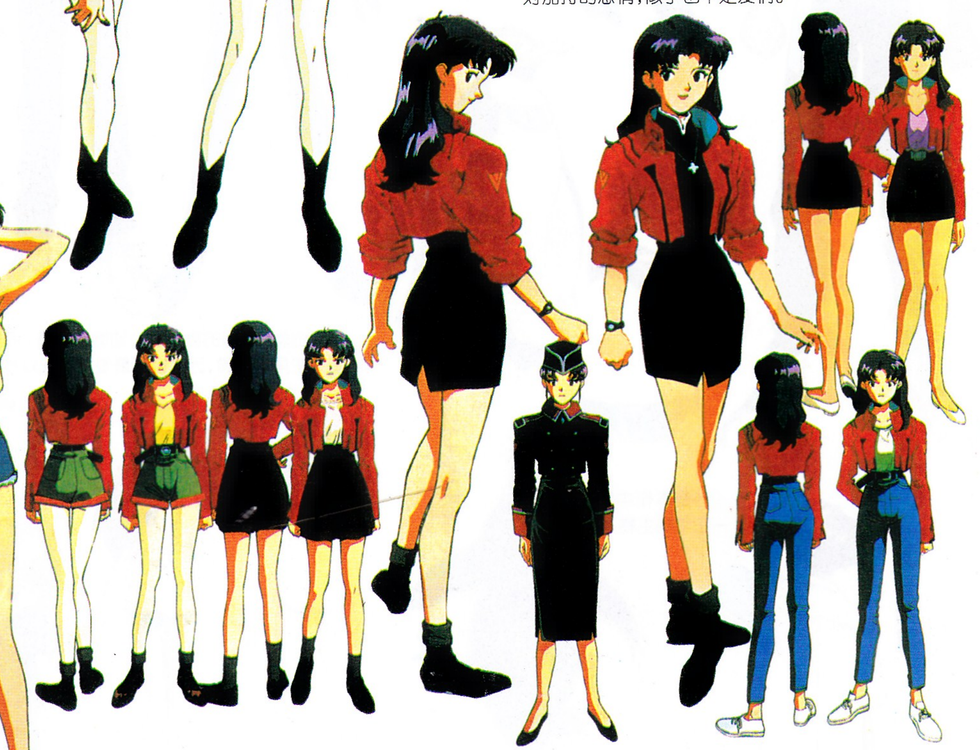
军事迷，标准的日本少年。

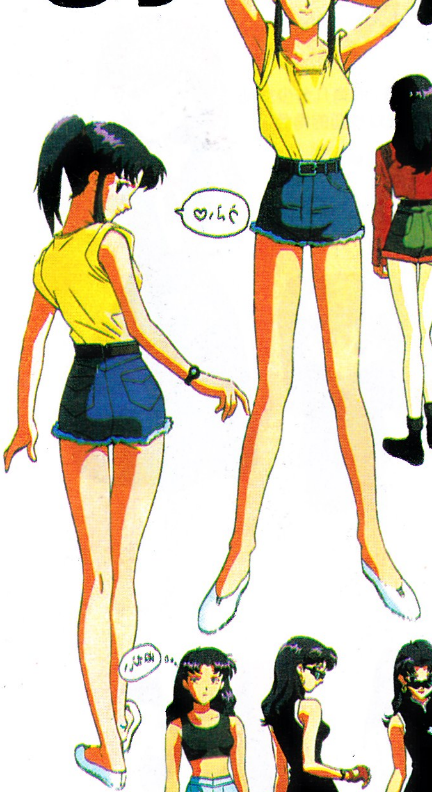
IN NERV THE ADULTS

葛城美里

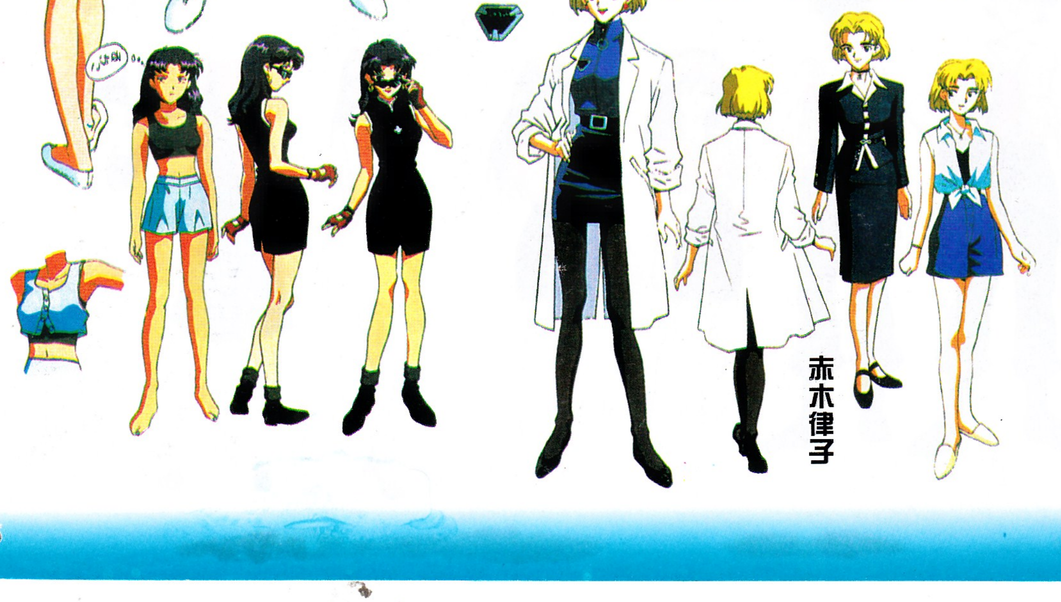


美丽的大姐姐，但心里的创伤却十分严重。她对加持的感情，似乎也不是爱情。





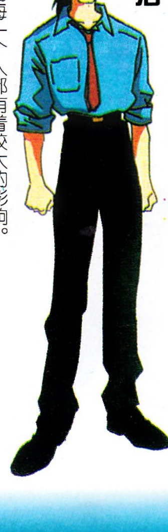
美丽且富有智慧，但却甘心被人利用。表面冷静沉着，但却潜藏着暴走的可能。



赤木律子

加持良治

富于魅力的成熟男子，身份神秘，对于本作中的每一个人都有着较大的影响。





冷酷的司令官，是很多观众最讨厌的角色。

文静乖巧，有洁癖。是十分可爱的女孩。

睿智的老人，作为副手是十分称职的。

是个出色的年轻人，但给观众的印象不深。

VS ANGELS EVANGELION



受拘束的巨大力量！

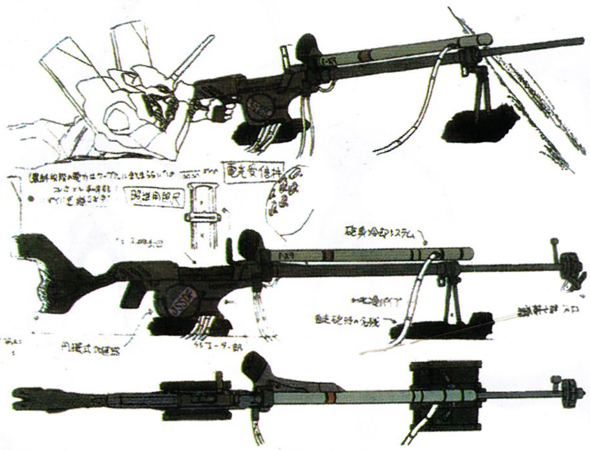


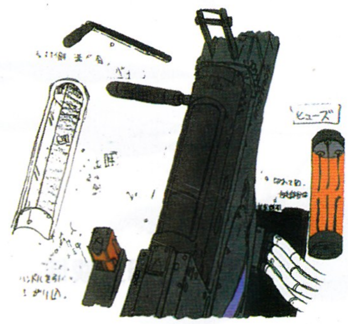

第三使徒
第五使徒
第四使徒
第七使徒
第六使徒
所为何来?!
第十使徒
第十四使徒
第十三使徒
第九使徒

MECHANIC & WORLD VIEW



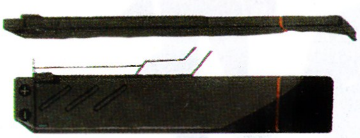
EVA 武器





EVA 电缆



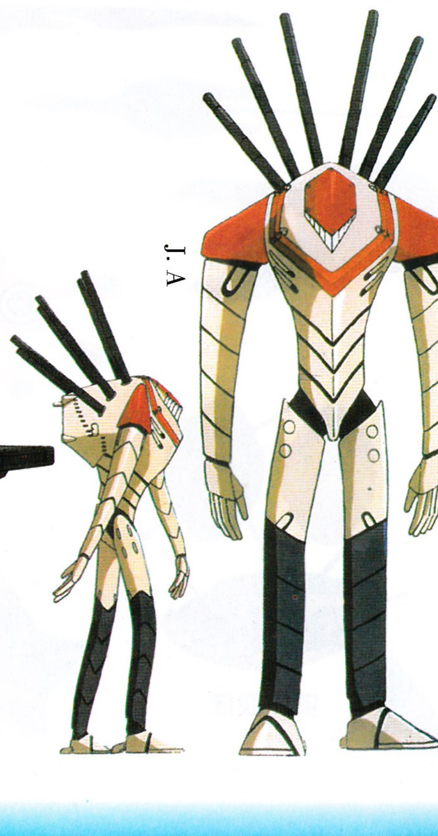


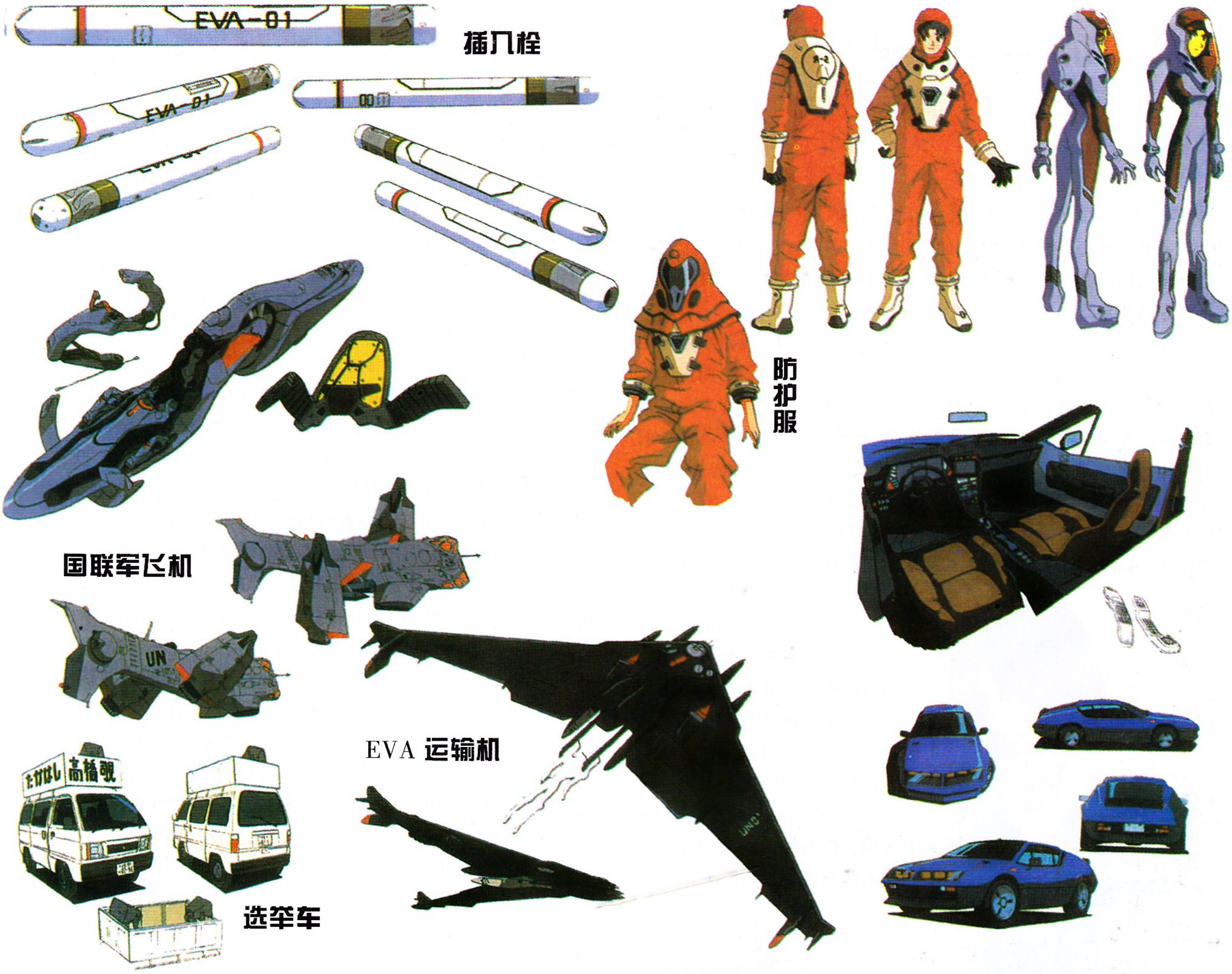
EVA 干电池

EVA 输送台・拘束具



J.A



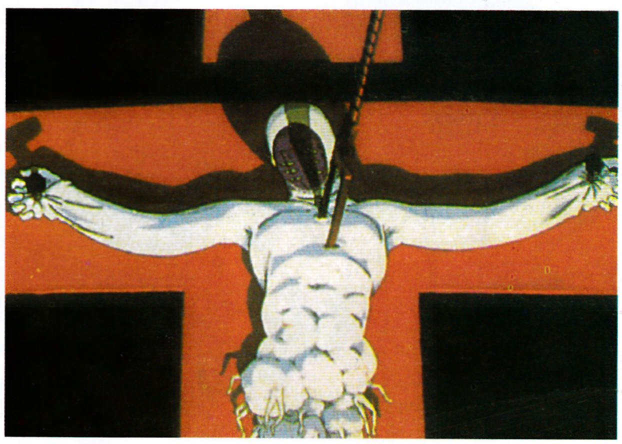


自 1997 年本刊 11 月号刊出了 AKIRA 先生的超大专题“EVA·G·补完计划”之后，在读者中引起了极大反响。该篇文章是迄今为止，一次性刊登出来的最长的专题，其中资料之丰富，作者文笔之流畅，颇有令人耳目一新、眼界大开之感。大部分朋友是通过这篇文章认识了“EVA”这部奇妙的动画片，并从此成为了忠实的 FANS，中国的“EVA 热”也是由此而起。

时隔二年，随着“新世纪福音战士 EVA”限定版 BOX 的发售，日本已宣告了这部动画的彻底完结。对于“EVA”的评论近年来已经有过太多，有人认为它内涵深刻，有人则觉得它完全是在故弄玄虚，但无论怎样，它毕竟在所有观众的心中留下了难以磨灭的印象。从某种意义上讲，争论的存在本身便证明了这部作品的成功之处。

据业内人士称，宫崎骏的“幽灵公主”影响虽大，但只是“承前”，而“新世纪福音战士 EVA”却绝对是一部“承前启后、继往开来”的作品。我本人也很认同这种说法，但是同时我也认为“只有喜欢的才是好的”，如果你对“EVA”真的没有兴趣，那么也不必人云亦云。

“EVA 补完计划”至此结束！



原文资料

作者:AKIRA
期刊:1997 年 11 月号
长度:23 页
字数:63200 字
图片:136 张

责编回想：这篇文章是利用了两个通宵才排完的，在这之前为了搜集图片所下的功夫更是不堪回首。最遗憾的是 P63 应放在 P59 后面，而最痛心的则是在付出了极大劳动之后，在文章结尾还被 AKIRA 那家伙侮辱！

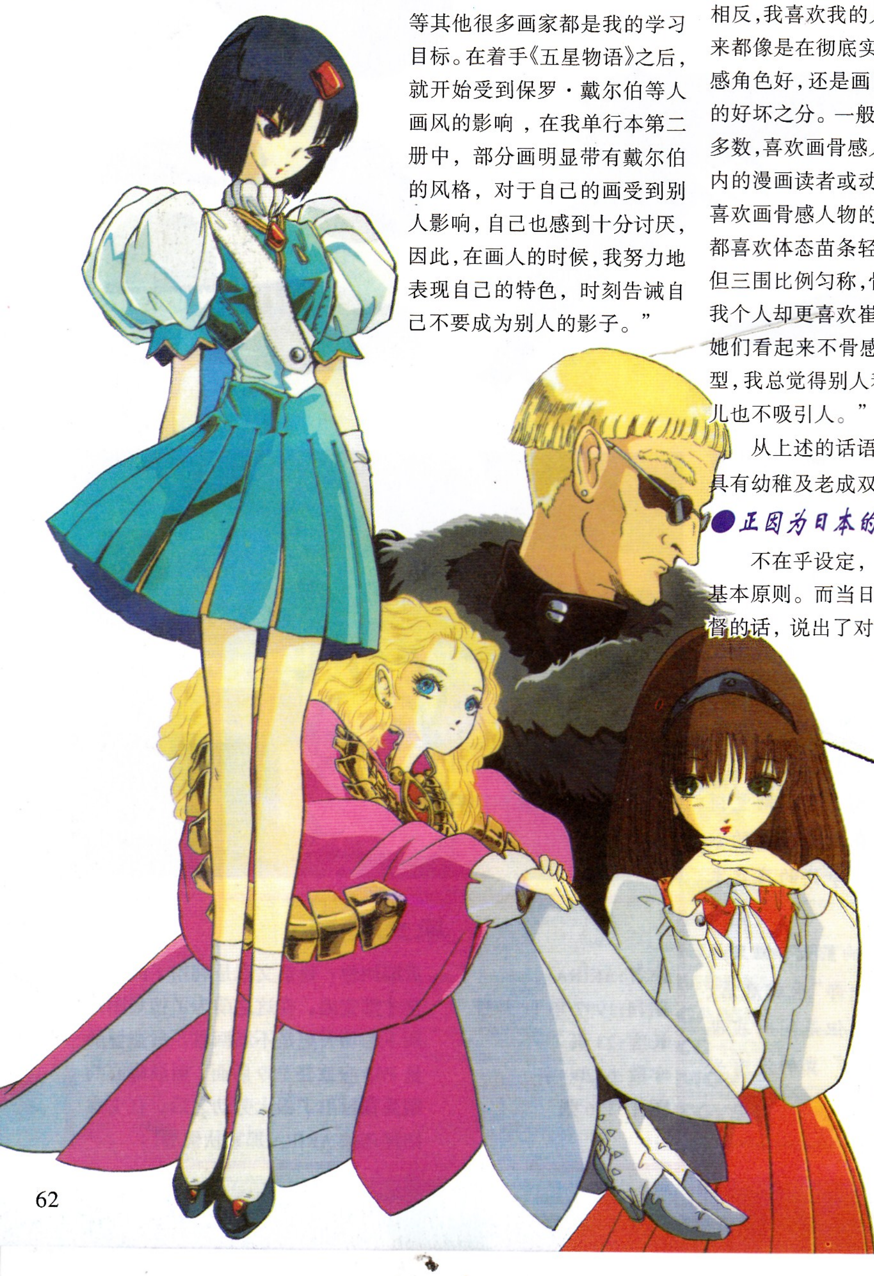
三周年动漫专题补完计划之二

五星物语

●拒绝肉体饱满丰腴是永野护的独特画风

永野护真正开始从事插画的创作，大概是从80年代初，说起来已是很久以前的事，他在中学时代就对封面插画有极浓的兴趣，而且将作画和自己的另一个兴趣“音乐”紧密地结合在一起。

他说：“中学时代起我就很喜欢画插画。那时候，我到唱片行买唱片时，都以封面为选择基准，因为当时对唱片完全不懂，而我认为封面则是反映了该音乐家的思想，所以一直都看封面设计来决定是否购买。在70年代前半的欧洲唱片中，罗杰、迪恩等许多著名的前卫音乐作家都画了不少的唱片封面。济贾在当时也是因为用喷枪，在3公尺×3公尺的画布上做画而引起了艺术界的注意，听说那幅画整整花了一年才画完呢！而我在80年代初着手画的“安可”的系列作品，就受到济贾画风很大的影响。另外像PALU WUNDERLICH等其他很多画家都是我的学习目标。在着手《五星物语》之后，就开始受到保罗・戴尔伯等人画风的影响，在我单行本第二册中，部分画明显带有戴尔伯的风格，对于自己的画受到别人影响，自己也感到十分讨厌，因此，在画人的时候，我努力地表现自己的特色，时刻告诫自己不要成为别人的影子。”



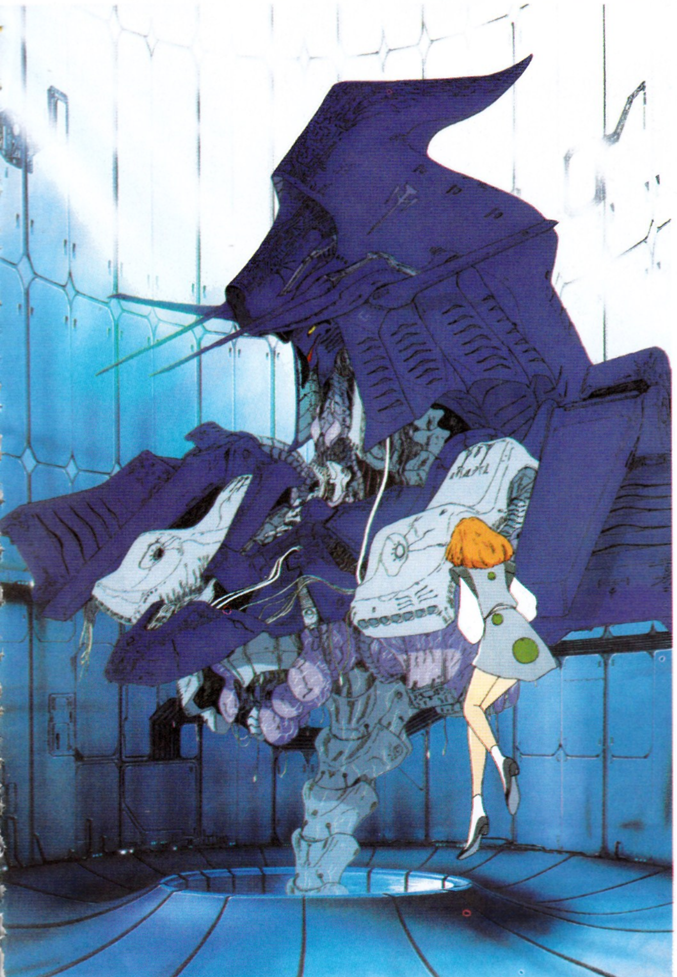
当然，永野护也了解，花的时间越长，并不表示这幅画的品质就越好。像专辑《green & Gold》的封面，这是他只花了前后3天就完成的作品，他本人对此十分满意，甚至觉得比他花了3个礼拜才完成的单行本第二集《幻象》的封面还要好。但不知是否是不幸，他似乎很快就忘了这两个作品带给他的启示。因为在画第三集单行本的封面时，他又花费了相当长的时间。

在永野护的作品中，我们可以清楚地看到他与众不同的作画风格，这就是长久以来他作为自己做画中心的“骨骼画法”。永野护说：“日本的动画家，有绝大多数都喜欢把剧中的人物画得圆润丰腴，看起来就好像没有骨骼在其中似的。这样画出来的人物很温和柔顺，让人觉得用手摸摸，会有棉花般的触感。但我总觉得这种过于软调的人物造型，应该适合具有幼儿般感觉的恋母情结者。而我却正好相反，我喜欢我的人物造型偏向于骨感。因此，我的主角们大多看起来都像是在彻底实施节食计划的芭蕾舞者，筋骨纠结。到底要画骨感角色好，还是画肉感角色好呢？这全要看画家的心态，并没有绝对的好坏之分。一般而言，日本的漫画和动画中，肉感派的占压倒性的多数，喜欢画骨感人物的画家有白土三平及湖川友谦。虽然，日本境内的漫画读者或动画观众有许多人对骨感人物造型十分的热衷，但喜欢画骨感人物的画家，几乎数得出来。因为在现今社会中，一般人都喜欢体态苗条轻盈的女性。不过一般的男性，我想会更喜欢苗条，但三围比例匀称，骨感却不扁平的女性。芭迪肯就是其中的代表，但我个人却更喜欢崔西（著名的骨感模特儿）或东欧的女子体操选手，她们看起来不骨感但肌肉线条却十分结实。一副钢铁打造 似的体型，我总觉得别人看来认为柔若无骨的女性，会显得没有精神，一点儿也不吸引人。”

从上述的话语中，我们不难看出永野护的精神，可以说是同时具有幼稚及老成双重个性。

●正因为日本的动画是邪恶文化，因此走在世界的最前端

不在乎设定，却对故事发展及造型百般考虑，这就是永野护的基本原则。而当日本的记者访问他时，他就引用了不久前押井守监督的话，说出了对日本动画的想法。当时押井先生是以讽刺的口吻说出了他对目前动画的看法：“本世纪末的文化，渐渐朝着无聊、无趣的方向发展，但决定作品或文化将来是否能留存的，并不是我们这个时代的人，而是一百年后的人，而我们能做的就是抱着‘我们的作品一定不会被淘汰！？’这样的决心来创作，这样才能保证创作出有流传价值的作品。例如，就作品中服装一项，现在有明显的改变。以前，动画的创作人员，就只把法国巴黎的流行时装抄袭过来，略为修改之后就算数了，但现在却不同，一定都是经过设计的。这是为什么呢？因为最近这些角色都已经有知名度，而可以带动流行。日本的动画及漫画，可以说是领导世界的产业。因此，各位要更有骨气才成，或许它真的是邪恶文化也说不定，但邪恶文化却是现今发展中的文化，这是不可否认的。就像摇滚乐一般，总是让母亲皱眉叹气，可它永远也不会消失。当然现在已经是连妈妈辈的人都成了歌迷的时代了！”

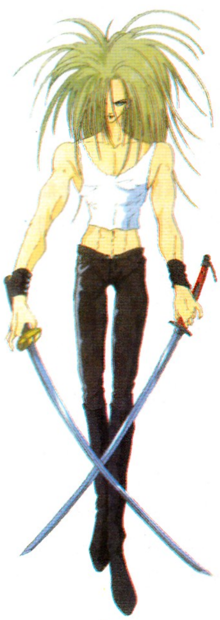






●对于“五星物语”动画版的感想

《五星物语》在1989年3月将单行本第一集的单元“拉克西丝”拍成了剧场版动画，后来有些人反应说：“原作太难，不易了解。”也有人说：“原作设定太混乱。”但这样一部原作拍成动画之后，却得到了一致的好评，这样的结果，使得动画在《五星物语》的世界里，引起了不小的波动。



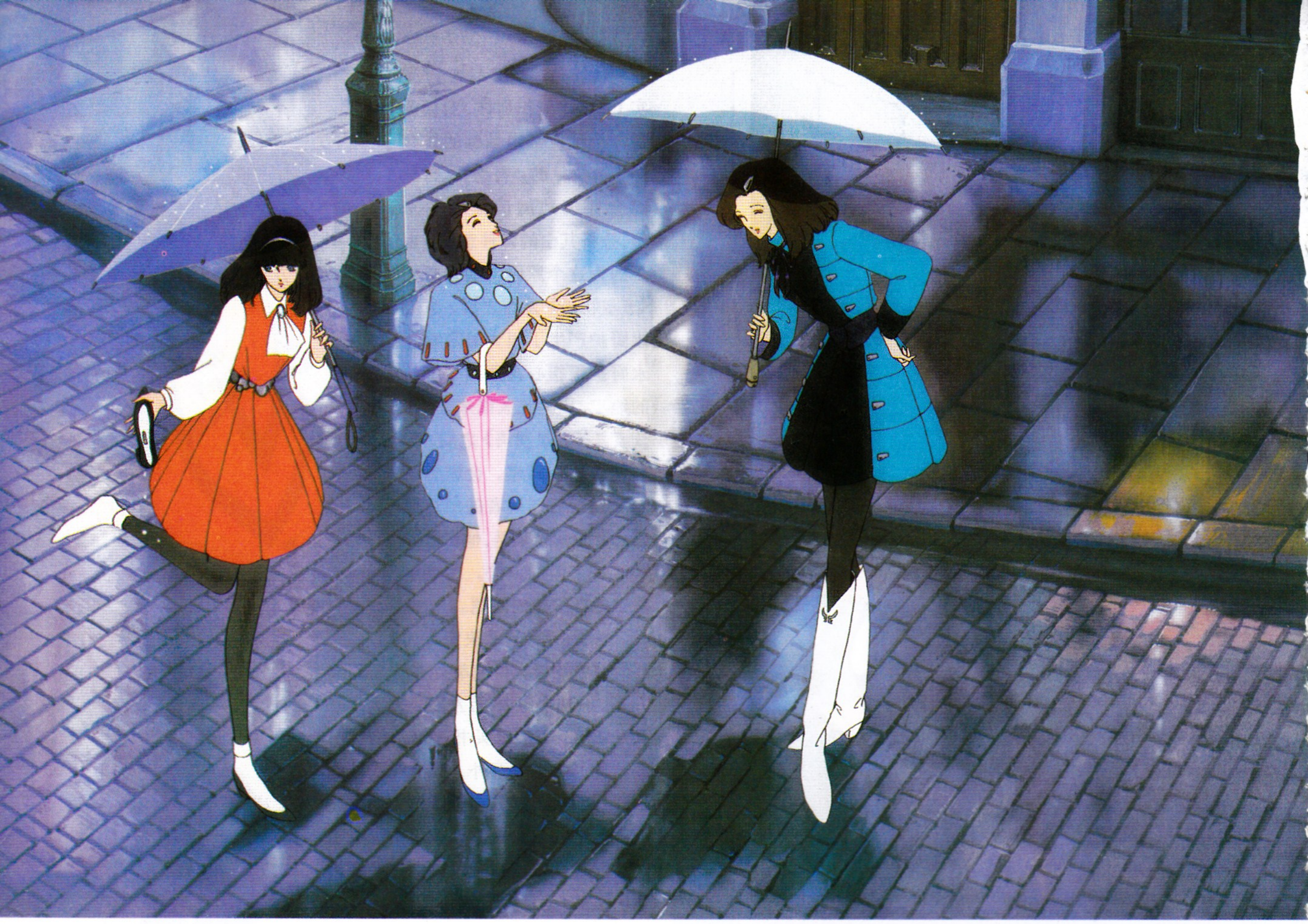
本来，《五星物语》只是永野护一个人的世界。他常说：“只要懂得的人懂就行了。”这是到动画出现以前，永野护一贯的姿态。但是自从动画发行之后，却意外得到了一部分人们强力的支持。或许他真的是一个“狂热画迷”才能接受的作家，经常有人会说：“若不能预先了解《五星物语》的设定，你就没有办法完全了解《五星物语》，当然看了也不会有任何的乐趣。”而我却想提出相反的意见，因为我对内部设定等专业技术问题是一点兴趣也没有的，但我看过《五星物语》后，一样觉得它是个剧情安排魅力十足的故事。我从来也不看TOYSPRESS公司所出版的资料设定集“CHARACTERS”，因为越是深入作品内部，你就越不能像读者一般，提出疑问或发表感想。若有人问道：“《五星物语》真的是那么疯狂的故事吗？永野护真的是个自闭作家吗？”我的回答是：“当然不是。”事实上，像永野护那样，对读者每一个反应都很敏感的作家是十分少见的。每次，永野护都会仔细地阅读读者的来信，分析其中的各种意见。也正因为这个原因，动画版的《五星物语》发行之后，它对永野护产生了很大的影响。永野护很担心甚至到了害怕的地步，因为长久以来，他在读者及《五星物语》之间，苦心营造的距离感，会因为动画版发行后新读者的出现而破坏。而其结果是，他自己发明了一个新的方法，最终解决了他所害怕的问题。

他说：“在连载决定再刊登时我曾想过，目前单行本已卖出50万本，但其中有15万左右是因为看了动画版后，才决定买书看的，而我呢，就给他们一个大意外，我要在我连载中让他们最喜欢的苏普及拉克西丝完全不出现，我只安排动画版中没有出现过的角色，这样就可以把那些多出来的15万读者哄走，嘿！嘿！”

（注：动画版《五星物语》的成功也得益于结城信辉的角色设定，其华丽的设计令永野护非常满意，也因此而争取了许多观众。）







五星物语大事年表

A. D. 5000	这段期间与地球情况相似。
A. D. 4000	发现朱诺(JUNO),改造博斯(BOTH)。(以地球人的距离观念上来比喻,则如同侵略人马座。)
A. D. 3000	人类发动星际间的侵略。战争、不断地战争,导致历史被消灭。在一次又一次的大战下,旧文明破坏殆尽,历史残缺混乱。
A. D. 1200	人类定居于四个太阳系,改造东太阳系行星亚特拉(ADDLER)及北太阳系的佩斯塔可(PASTAKO)等。
A. D. 1000	到达恒星间飞行之极限,外出的人类又回归星团。空间移动系统也到达限界。(在3180年,天照帝再加以突破,开发出战舰"WILL"之类的飞行器。)
A. D. 0	发明破坏炮(BASTER CANON)及引擎,四个太阳系发生战争,但也同时定立规章限制破坏炮之使用(BASTER CANON)。因此兵器走向小范围使用之巨大能量系。(朝着光能外燃浮力系统 EZLASER 迈进,详情参见980年及2135年)
星团历	星团历元年,四星团稳定下来。各星间以天照女皇及费摩尔大帝为首制定星团法,以法案施行之年为元年。人类文明的顶点已过,进入走下坡的退化时期。玖卡星团进入老年期。曾侵略外太空,企图超越光、超越次元的文明开始放慢脚步,甚至人类开始退化。在这个时代即使以一千年为单位也没有什么大事发生。
980	追求科学及式样美观之战斗兵器"MH"诞生(MOTAR HEADD、电气骑士)
2020	第一太阳系第二行星蒂尔塔·贝伦东方古利斯(GREECE、希腊)王国的王子"阿玛狄拉斯(天照)·迪司·格兰德·古利斯·艾达斯四世"诞生。他是先天性的白痴。
2040	天照王子不但美貌而且富于理性和智慧,得到古利斯及东方诸国人民的爱戴。
2087	天照与莉特拉结婚,但没留下子嗣,莉特拉于67岁就短命去世了。(67岁相当于地球人观念里的20岁,此时代星团人类之平均寿命为250~300岁。)
2135	天照进行 Ezlaser 系统之改良。(Ezlaser 系统为一种光能外燃系统,可由机体表面吸收光子而转换成能量得到超高出力。)
2200	由此年至2300年间,各国之间纷争更激烈。
2310	为使主力兵器 MH 之控制更为有效,开发了一有机电脑生命体,具有人类的外型,称作"Fatima"。
2324	天照帝即位成为古利斯王国的国王,304岁,此后三十年间他都致力于治理蒂尔塔·贝伦国家间的混乱。
2397	天照377岁,仍然毫无衰老迹象
2400	天照帝之东太阳系,以及有着强大国家(寇拉斯)支配的第三太阳系较安定。而充满小国家及民主国家之第二、四太阳系则混乱之极。这段时期损失了非常多的 MH 及 Fatima。



2810 天照帝花十年的时间集合优秀的骑士以组成近卫军。

2813 此最强之近卫军称为“东方第一等幻象骑士团”，负责统御天照的全部军队。驾驶 **MH** 宏德(**HORNED** 号角)幻象镇压各国之纷争。

2875 蒂尔塔·贝伦之东方十国完全在古利斯王国统治之下。第三太阳系的大国之一——寇拉斯王国国王寇拉斯二世统一邻近诸国。同年寇拉斯三世诞生。

2878 天照帝就任蒂尔塔·贝伦星之大总统。

2899 天照帝统一蒂尔塔·贝伦全星，成为 **A·K·D**(天照王国协 **AMATERASU KINGDOM DEMENSES**)，包含古利斯王国在内。这件事使星团中人人惊叹，天照帝在星团中最超然之地位从此建立。(事实上此时 **A·K·D** 军力尚不及费摩尔帝国)同年，他的旗舰“贝尔·克雷尔”由巴兰榭博士完成。

2900 星团中的资源即将耗尽，现存之剩余资源亦发生变化，第四(北)太阳系的卡拉米迪，哥达斯星也开始起变化。这一年，天照帝 **880** 岁。

2955 天照帝的空中宫殿“**FLOAT TEMPLE**”完成。是一个全长二点五公里浮在高空的巨大岛屿。

2987 星团知名之科学家巴兰榭博士完成他第 **43** 号 **FATIMA**“阿特洛玻丝”，但又秘密地放她逃走。

2988 巴兰榭最后的作品“克罗索”、“拉克西丝”诞生。同年，天照帝得到拉克西丝，克罗索则归属于朱诺的寇拉斯三世皇帝。

2989 巴兰榭死去，天照新开发出幻像骑士专用 **MH**“雷德·幻像”(雷德为星团五种“龙”之一的名称)，最先出厂的三台调整测试完毕。是年在寇拉斯王国与临近之哈格达公国交战的末期，此三台雷德幻像也改变国家标志相助寇拉斯王家。哈格达雇请的佣兵“彩虹布雷”全灭。寇拉斯三世亦于此战役中战死。据说在此战役中曾出现过前所未见的金色 **MH**。

3007 完成另外的 **38** 台雷德幻像，并且公开天照帝专用的 **MH**“**KOG**”(**KNIGHT OF GOLD** 黄金骑士)。

3008 幻像系列开始开发，卢军(口红)、克洛斯(十字)，提洛尔(忍式)，以及载有二支破坏炮的超巨型 **MH** 雅克特(猎户)幻像完成。

3159 天照帝突然向邻近的行星亚特拉用兵侵略。

3162 亚特拉星编入 **AKD** 之版图，驻扎 **4** 名幻象骑士。后来亚特拉成为 **AKD** 工厂行星，在此成立宇宙军。

3180 天照帝开始建造星团最大之战舰“威尔”(**WILL**)，这艘船是根据巴兰榭博士所留下的设计图制造，又加上了天照帝改良的超光子转换引擎。

3185 “威尔”完成，“大侵攻”开始，国民知道后非常意气高昂。这一年天照帝 **1165** 岁。

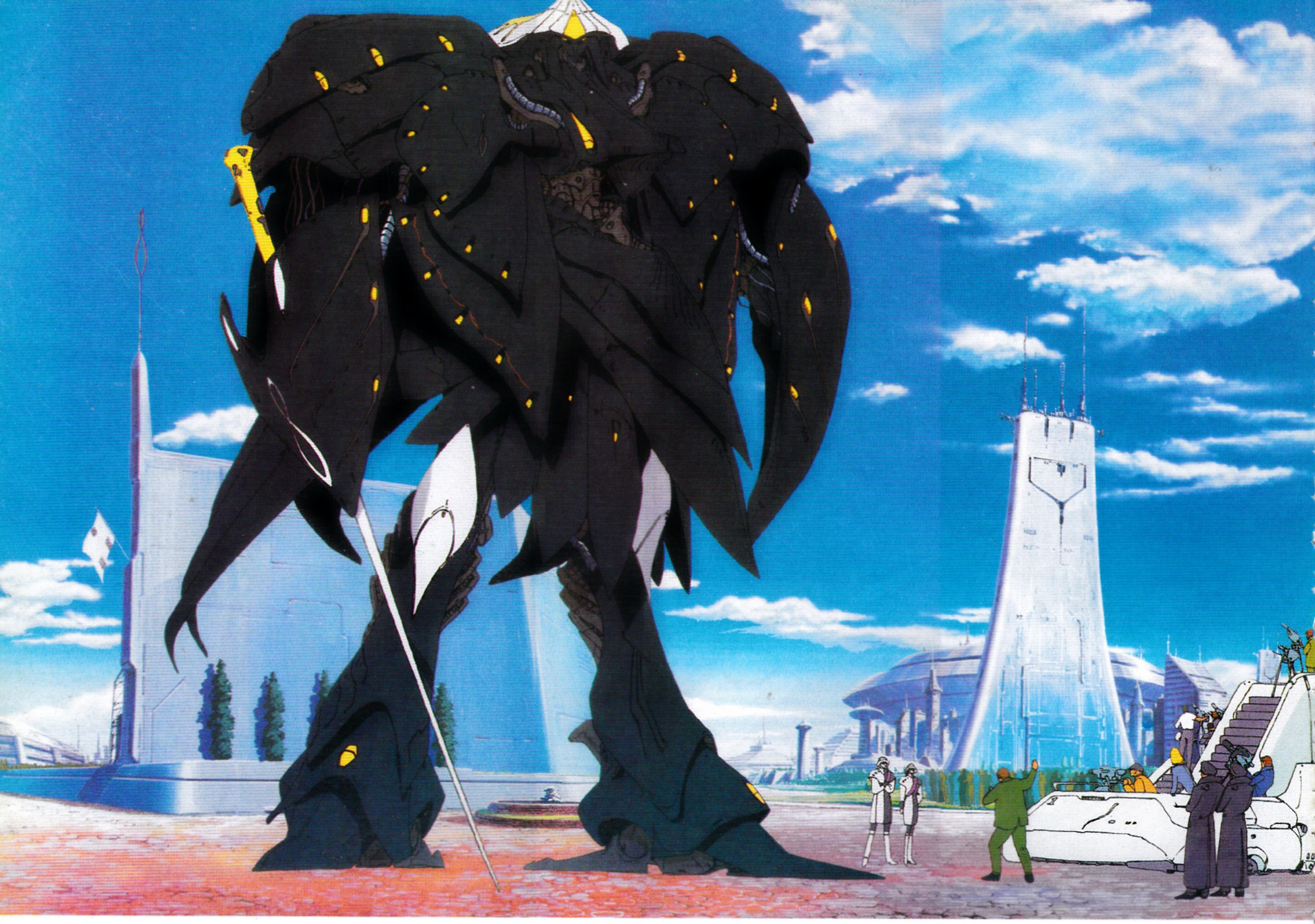
3199 天照对西太阳系的侵攻开始，统治全部星球只是时间问题。五年后战争终结。讽刺的是西太阳系的人得到安定的政治，对天照帝非常欢迎。

3225 史坦特星接近，每一千五百年出现一次的该星并无大害，但接近卡拉米迪时却引起了变化，天照对它对卡拉米迪的影响已在事前预知了。

3230 天照帝邀请卡拉米迪的哥达斯各国加入 **AKD**，但遭到这些历史悠久国家的拒绝。

3234 没有办法的天照只好以武力侵略，期望战争早日终结因此动用了宇宙军。

3238 根据来自西太阳系的天照战略资料显示，此星非常团结，事



情在外表上看来相当棘手，因此在这一年幻像骑士加入战争，天照帝亦驾驶黄金骑士亲自参战。

3239 史坦特游星接近卡拉米迪，引起各地火山爆发，天照帝用强行手段，将破坏炮打入行星的中心引爆卡拉米迪星。但是搁浅的黄金骑士却连同拉克西丝卷入爆炸中，天照则在卷入前被拉克西丝弹射出 **MH** 外。被幻像骑士救出后立刻以耐重力凝胶弹打入拉克西丝沉入的海中，但拉克西丝下落不明。同年战争终了，卡拉米迪的人们移往亚特拉及佩斯塔可星，反天照帝运动在各地展开。

3333 天照帝得到剩下未攻打的朱诺星同意，即位为星团第一位星团王。

3400 **MH** 之制造由于资源问题而变得困难。

3860 **MH** 进行改良，因为战争常常到了最后变成只有 **MH** 跟 **MH** 的决斗，并且使局势完全逆转的情形也有。

3910 星团各地反天照派的骑士们集结于朱诺，其中不乏赛连、赫尔麦尼等等著名的 **MH**。

3952 天照帝进行最后的侵略，进攻朱诺，同年有一位博斯的使者“阿特洛玻丝”来见天照帝，她取代了“塔”的职务而替天照帝开“帕特拉克歇・幻像”。

3960 朱诺的储君寇拉斯六世经由公主阿塔妲的帮助逃往博斯，以后消息不明。

寇拉斯王朝大王族(寇拉斯、麦斯纳、巴兰卡)离散消灭。

寇拉斯的军团团长——第五代黑骑士格拉德将“裘诺安与可罗索”藏于朱诺的密林中。

格拉德与幻像骑士凯瑞尔・克利沙利斯相斗而死。

天照帝的联合王国完全成立。

阿特洛玻丝嫁给幻像骑士中的尤庞得拉。

3967 天照帝开始隐居，第四代罗格纳亦同时失踪。

幻像骑士 **25** 号的尤庞得拉成为第一号，代替天照帝执政。

3968 寇拉斯王朝麦斯纳家的幸存者伦卡公主，生下公主蒂吉娜，同年蒂吉娜父母双亡，下落不明。

3998 天照帝发现 **Fatima** 的寿命已到尽头，遂将主要的 **Fatima** 予以冬眠，而用新一代的“内藏式无形态 **Fatima**”替换。**MH** 之寿命也到终点。现存的骑士只剩下三百名，剩下的 **Fatima** 也不到二百名……处于非战乱的时代，又只有一个国王，他们的数量会自然减少。可动的 **MH** 只有一千五百台，该年开始了尤庞得拉的恐怖政治。

4044 蒂吉娜・麦斯纳(蒂吉娜・英雷特)到达博斯星。

4050 蒂吉娜遇到寇拉斯六世(拉贝尔)，两人加入反天照帝运动。

4061 寇拉斯回到朱诺星，看到驱除反天照帝军之 **MH**，因而想到成立骑士团。

4062 寇拉斯入山修业九年，最后向一对父子接受骑士教育。

4075 发现裘诺安与克罗索，反天照帝之 **MH** 增至三十台。

4076 结识维・路兹，他或许是从前亚特拉米逊路兹大总统的后代。

4080 朱诺内战开始，寇拉斯六世成为朱诺之代表，同年发表王位宣言。

4082 天照帝的新兵器飞行 **MH**“汪达史卡兹”因为一名幻像骑士的倒戈而到了寇拉斯的手里。

4088 隐藏在各地的骑士带着 **MH** 及 **Fatima** 出现在寇拉斯处。

4090 寇拉斯军解放博斯，由于尤庞得拉的政策失误，**AKD** 一个接一个崩坏，但天照帝并不管束尤庞得拉。



4093 蒂尔塔·贝伦内战开始。

4099 AKD 象征之空中宫殿崩坏。

4100 寇拉斯与克罗索驾驶裘诺安与尤庞得拉、阿特洛玻丝的帕特拉克歇·幻象相斗，尤庞得拉死亡。同年，天照带领十万蒂尔塔·贝伦·古利斯王国的国民及幻像骑士乘坐“威尔”(WILL)离开星团。当然，并不是逃走，而是寻找拉克西丝。真是不知搞什么名堂的光之神。

4101 寇拉斯六世解放星团，MH 因寿命的关系，一个接着一个不能使用，骑士和 Fatima 也一个个地消失。

4103 寇拉斯六世与蒂吉娜结婚。

4255 寇拉斯六世去世。

4300 再度成为乱世，进入更原始的世界。

第 3 部

5899 黄金骑士包裹在陨石中掉落在某星上。(此陨石乃卡拉米迪星爆炸时产生的熔岩所凝成。)

6599 拉克西丝醒来，与黄金骑士参加其他星球文明的战争，结束后由于难以处理黄金骑士多余的能源，再度进入时光隧道，下落不明，此后她不断重复着这些事。

6787 拉克西丝到达奥林帕斯星，KOG 因为次元不同而不能动，拉克西丝和奥林帕斯星的生化电子兵器 Immpelune 共同战斗。与帕尔娣娜及阿波罗成为好友，是位了不起的女神。

6800 天照制造 MH 高特幻象，是个不需要 Fatima 的 MH。

6850 在各处不断和各星的人接触。

7199 拉克西丝到过机械化星，修理黄金骑士。

7281 和未来的人们谈话，他们或许是未来的玖卡星团的人民。

7343 拉克西丝突然出现在公元 1945 年地球的波兰。将黄金骑士藏在波罗地海中。同年四月参加柏林攻防战。五月七日来到法国，然后在波罗地海中长眠。

7451 拉克西丝在地球公元 2187 年醒来，靠着 S－D 罗格纳及卡琳的力量回到宇宙。

7563 拉克西丝到达 2043 年的玖卡星太阳星团，出现在古利斯王家的王子当时 23 岁的天照帝面前。接着离开星团。

7777 在绿之星“幸运”上拉克西丝和天照重逢。同年，两人结婚。次年，生下卡莲。是为超人类始祖。

原文资料

作者：小孔
期刊：1997 年 12 月号
长度：10 页
字数：21500 字
图片：43 张

责编回想：当时编辑这篇文章的时候，我还没有看过“五星物语”这部作品，所以在安排图片及设计版式方面实在是很头痛。幸好后来的成果还算令人满意，基本上没有留下遗憾。原文附有“五星中毒症状”，因版面限制未能刊登。

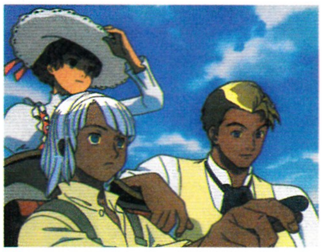
其实直到今天，国内真正看过“五星物语”的人并不多，所以大部分人提起“五星”的时候，谈论的内容也经常是来自小孔的这篇文章，本文在许多网页上也被一再转载。我本人真正接触“五星”，是从 1998 年春天看到“五星物语”的全 8 卷单行本开始的(目前已出版第 9 卷)。上述年表中的故事其实永野护并未一一进行描绘，真正详细讲述的只是其中的几段而已。像“五星物语”这样时间跨度如此之长的漫画以前从未有过，而其中所包含的思想对于不同的人来说恐怕会有非常极端的解释。总之，“五星”是一部只属于其 FANS 的作品。

三周年动漫专题补完计划之三

∀(TURN A)高达

这是今年4月才在日本上映的TV版动画，是高达系列最新的故事。目前因尚未播放完毕，所以情节优劣无法评论。因此，本次的补完将只涉及故事背景和关于“TURN A高达”的最大争议——机械设定。

●故事背景



罗兰肩负月之住民的期望，他是为了用自己的肉体证明月之住民适合地球的环境而被送来的少年中的一人。这是月之住民为回到地球而进行的战斗的第一步，可说是一种献身的行为。罗兰顺利地完成了任务，与他一起的少年们自从落到地球后，适应了地球的环境并融入了这里的社会……他们相信，当月球的同伙们访问地球的时候，无论是月之住民还是地球人都可以拉起手来成为朋友。

但是现实无情地打碎了少年们的理想。地球人与月之住民各自的道路是不同的，要让两支小流合成一条大河，也许冲突将不可避免。乘上MS的罗兰，虽是月球人，但却成为地球上最强的战斗力。



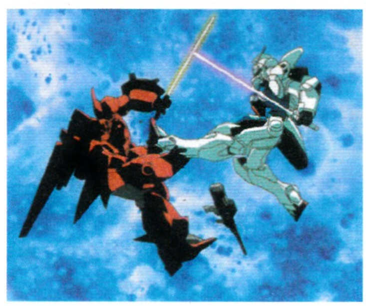
●黑历史

“TURN A”的舞台背景在现今时代的读者眼中，是和十九世纪工业革命的时代相似，在这种科技水平之下，制造MS根本是没有可能的事情。

不过在这个世界的历史当中，原来有一部叫做“黑历史”的“史记”(记载着旧世纪宇宙战争史实的历史故事)，而“史记”当中亦确认了MOBILE SUIT的存在，但这段史实只有极少数人知道，而大部分人都只当它是一般的传说而已。“WHITE DOLL石像”(埋藏着TURN A高达的石像)就是这个“传说”的其中一部分。

随着MOON RACE的入侵及TURN A高达的出现，人们才醒觉这个所谓“传说”原来是千真万确的事实，而今后的剧情相信也会与“黑历史”有着十分紧密的联系。







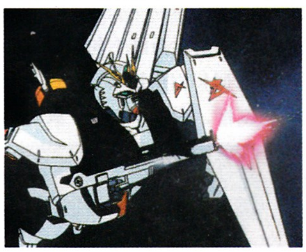
对于本作时代背景的再论证

"TURN A 高达"已经播出一段时间了，现在我们终于可以肯定这个 2345 年的世界，是建基于初代高达的 U.C. 宇宙世界之上的。因为地球"美利沙军"在古迹中发掘了一大群名为 CAPULE 的水中型 MS，而这款 MS 正是 ZZ 高达中的 AMX－109 CAPULE。根据剧情来推测，剧中人经常提到的黑历史，可能就是 U.C. 世纪的一段战斗历史，当时的战争可能发展至灭世地步，人类因此失却（或放弃）大部分科技文明，因此在新世界中有非常多被刻意埋藏起来的旧世代战争遗迹。

以主角罗兰的社区为例，该处的人会在 17 岁时于战争遗迹"WHITE DOLL 白色神像"前举行成人仪式，年轻人会以吸血虫在背上刻上六个印记，他们说这些印记与白色神像（T－A 高达?）身上的印记相似。而罗兰开关 T－A 后，发现这些印记的排列与 T－A 驾驶座上某种接驳口一样，令人怀疑成人仪式与 MS(只有月之民才会称机械人为 MS，地球方面称它为白色机械人或者 WHITE DOLL，甚至黑历史有莫大关联。

为何会出现地球和月球两族呢？灭世后的人类可能分为两派，月之民方面不打算放弃文明，决定移往月球直至地球生态再生，而其余的人就决定放弃一切战争文明，与地球重新开始。问题是，经过长时间后，地球人已开发出近似蒸气时代的新文明，亦拥有一些火药兵器。所以地球人类可能已经忘记了旧文明，只视之为神话了。

对于发现旧世代 MS，有人视之为 SUNRISE 的"救亡行动"，但希望大家不要期望过高，相信富野不会让罗兰继续去发掘出历代高达，然后组成新高达军队的！（笑）



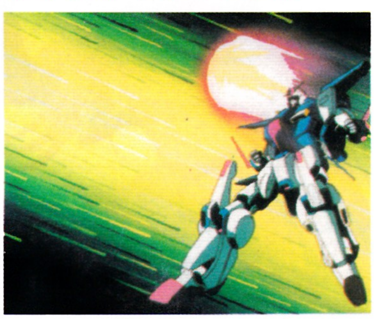


完全反观众所愿的面目全非的高达！

传统的高达一定要红白蓝，一定要有 V 型天线，由 SYD MEAD 设计的 T－A 有着上述特点，却又是一部令观众始料不及的高达。人物设定方面，安田朗按照故事背景设计出一系列非常有蒸气时代感的人物，高达系列的人物设定每次都会有所不同，所以变化还可以令人接受。观众最为抵触的还是此次高达的形象，这种面目全非的家伙已经完全背离了观众的愿望。

有人说 SYD MEAD 不懂东方人的美感，不了解 GUNDAM 在 FANS 心目中的形象，一时之间 SYD 好像成了千古罪人，无论你是否喜欢 T－A 高达，先听听 SYD MEAD 对 T－A 的解说吧！

SYD MEAD 看高达，面对 20 年历史的重压！



SYD MEAD 接受了 SUNRISE 的要求设计一部新的高达，能够设计一部有 20 年历史的机械人动画，他感到光荣和幸运。相对的，20 年历史也是一个重担，它代表这不是一件自由度大的工作，必须按照一定的限制，亦要配合监制的故事大纲。

20 年之后，还会有 30 年……40 年……如果今日他仍然按照旧有一套去设计，高达将会如何，所以 SYD MEAD 的创作意图是想来一个"由零开始"。

因为 T－A 是一套每周放映的动画作品，所以机械的线条绝不能复杂难画，此外还要顾及商品立体化，所以 SYD MEAD 一共画过四套草稿才算正式通过。

富野由悠季对本作的构想

TURN A 高达发表后，总监督富野由悠季曾举行过记者招待会解答各人对这套新作的问题，而当中最惹人注目的当然是 TURN A 高达的机械设定，因为这次制作邀请了外国设计师 SYD MEAD 参与，而得出来的反应却毁誉参半，那么富野先生又有什么见解呢？

富野："首先想请大家弄清楚一件事情，SYD MEAD 先生是负责机械设计的其中一位成员，而基本上，机械设计的政策是由大河原邦男先生制定。再者，SYD MEAD 先生的设计是工业化社会的象征，虽然本能上有些抗拒，但亦接受。"

富野先生对机械设定有这样的看法，那人物设计方面又如何呢？为何富野先生会找来安田朗先生担任人物设计呢？

富野："人物设计的安田朗，前年在一个偶然的机会之下遇到他，当时他在我面前的色纸上画了一幅画给我，看到后我便决定了以他担任人设。"

重量级人马演唱"TURN A"主题曲

今次"TURN A GUNDAM"的 OP 及 ED 歌曲分别由两位日本乐坛地位超然的重量级人物所担任，他们分别是主唱 OP"TURN A TURN"的西城秀树及主唱 ED"TURN"的谷村新司。富野监督之所以找这两位巨星出马，主要是因为他们具有号召力，同时富野也希望这次的 OP 及 ED 可以摆脱一般的动画歌曲风格，更确切的说应该是希望歌曲能完全没有动画的味道。

原文资料

作者：KING、AKIRA、雪鹰
期刊：1998 年 3、4、5 月号
长度：19 页
字数：61000 字
图片：84 张

责编回想：共分三期才连载完，三位作者（尤其是 KING）对本文倾注了极大的热情。印象最深的是新年过后的初四那天，看着 KING 在寒冷的办公室中奋笔疾书……此外，对于本文文字的流畅生动也是极为满意的。

就现况而言"高达"无疑是富野由悠季创作生涯中最成功的作品，在富野原先的构思中，高达的"主菜"MS 机械人其实只是一些 2.5 公尺的装甲服（"STARSHIP TROPPER"，即近年被好莱坞翻版成电影的"星河战队"，而 SUNRISE 亦曾翻版成动画，名为"宇宙的战士"。灵感源自 ROBERT A. HEILIEN 原作小说"STARSHIP TROPPE"中的装甲服）。故事亦较注重人物描写，当时赞助商认为巨大机械人会更卖钱，MS 才演变为 20 米高的机械人。而富野合理化的概念，加上大河原邦男的划时代设定，竟然开辟了所谓的"REAL ROBOT 时代"，因为庞大的机械背景设定而成为高达 FANS 的人更是非常之多。MS 的设计在机械人动画史中实在有着永不动摇的崇高地位，但试问有几个人真正喜欢高达的故事剧情呢？我本人不是一个高达 FAN，但是却十分喜爱 KING 等人所撰写的"机动战士高达百年史"一文，或许有很多朋友也有同感吧！

三周年动漫专题补完计划之四

MACROSS 7(OVA)



"FIRE BOMBER"乐团的主唱巴沙那不告而别，离开了MACROSS 7船团，他要给自己一个轻松的假期。

在银河边缘的67惑星域，有一颗颗小小的梳拿星。每年固定的时间，"银河鲸鱼"就成群地向这里回游，成为一个著名的景观。所谓"鲸鱼"并不是指那些海洋中的哺乳类。"银河鲸鱼"是一种类似大型真菌的植物体，在它们的身体里充斥着大量的能量体，是上佳的宇宙船燃料，也因此它们成为偷猎者竞相追逐的目标。在梳拿星的回游季节里每年都会有大批的偷猎者赶来，为了利益，他们不惜与当地宇宙军战斗，驾驶着老旧的变形战机(多是VF－1)冲向鲸群。就在这样一个多事的季节里，手拿吉它的问题少年来到了梳拿，他就是"火炎轰炸机"的巴沙拿。

警备队的女军官玛莉亚，可爱的当地少女艾玛，这对性格截然不同的姐妹最先迎接了大名鼎鼎的歌王（一个给了他一枪，另一个则把他拖回家去疗伤），但真正吸引巴沙那的却是她们的父亲格拉威，还有那条特别的鲸鱼。

独臂的捕鲸人格拉威是巨大化的杰特拉帝人，之所以保持巨人的身材是为了捕杀一条特别的鲸鱼（在当时，已经很少见到巨大化的杰特拉帝人）。格拉威告诉巴沙那，银河鲸鱼并非像传闻中那样是无意识的植物生命体，它们有着人类无法理解的高智慧。特别是其中一条最大的白鲸，它永远在队列中保护同伴，格拉威的妻子就是在参加捕鲸时被它杀死的。多年来，格拉威一直想要杀死它。

丛林深处，格拉威父女和巴沙那一同来到了"鲸鱼的坟场"，在这里有一幅几千年的古代壁画，上面描绘了鲸鱼回游的场面。在下面有一段古代文字，原来鲸鱼每年回游是来为同伴送葬，他们中活满七千岁的要降落在这个坟场化为无机能量，而白鲸则是同伴的守护使者，他违背了七千岁的规律已经活了几百万年之久。

"你看过那家伙的眼睛吗?"格拉威深情地说，"那家伙的眼里充满了孤独和迷惑，几百万年他不停地目睹着同伴的死亡，却必须继续守着与种族定下的约定，为自己的不死而迷惑，我一定要用我这双手带给它渴望已久的死亡，它也一定正在宇宙中期待着我。"

鲸群来了，警备队远远地保护着它们，捕鲸者们也成群结队的来了，他们发誓要杀死白鲸。正当双方激烈战斗时，两位不速之客肩并肩冲向了白鲸。"只有我能杀死你，你一定也在等这一刻吧!"格拉威大吼着握紧了手中的枪矛。"别傻了，想死的只是你吧，我要让它倾听我的歌!"巴沙那毫不示弱，在VF－17的座舱中弹起了他的吉它。并用战机紧紧架住了身穿战斗服的格拉威。"放开我，我要杀死它，它想我跟它决斗，想我杀死它。""别傻了，它并不想死。""我理解你的心情，在同胞中拥有最强的力量却不断失去宝贵的同伴，我不会让别人杀死你的，我一定要把你从这种痛苦中解救出来。"格拉威眼前浮现出死去的妻子，坚定了自己的决心。丧心病狂的捕鲸者打出了破坏弹，强烈的爆炸并没有杀死白鲸，奇迹发生了，白鲸开始唱歌，所有的人都惊呆了，巨大的白鲸正在和着巴沙那的旋律唱歌，望着这一幕，格拉威终于明白了鲸鱼的心。

三条鲸鱼坠落墓地，为它们长达七千年的生命画上句号，能量传遍星球，一条光道伸向宇宙深处，指引着同伴们返回家乡。

这就是MACROSS 7 OVA版的大致剧情，按照一年前在典藏本







上做的约定，绯雨把它介绍给大家。故事设定多少借用了一点儿麦尔维尔的《白鲸》，若是单独来看，是个还凑和的短篇，但一想到也算是 MACROSS 系列的一作，就格外的不舒服。“除了漫画《TRUSH》以外，其它的《MACROSS 7》作品，无论是 TV，还是 OVA 都不应该算是 MACROSS 系列的东西！”这是绯雨抱持多年的偏激看法。这样一个商业性应时之作与 MACROSS 系列的主题和氛围简直是格格不入，TV 版散乱的故事情节好像一个 MTV SHOW，而这部 OVA 又用了这样一个与系列毫不沾边的故事（放在《星际旅行》里倒是挺合适的）。让人看后有一种哭笑不得的感觉，并非是不好，只是硬把它扯到 MACROSS 里来，实在是牵强得很。“FIRE BOMBER”的 FANS 对不起了，这是绯雨真实的看法。

还有一个要补完的是《FLASH BACK 2012》，这是当年剧场版推出后所制作的明美音乐集，在里面收录了 TV 版和剧场版的多首歌曲及数首原创作品。在这里，我们可以充分享受饭岛真理的甜美歌声。这里所说的 TV 版是日版的《MACROSS》并不是在我国播放的美版《ROBOTECH》，所以没有深受我国观众喜爱的那些，为敌视尖美国观众口味而添加的歌，像“WE WILL WIN”（明美在决战时的歌）那些曲子是听不到的。结尾处“天使的绘具”一曲使用的动画完全原创，描绘了明美多年以后旧地重游的场景，感人至深。片中出现了许多新颖的设定，如大型移民船和新式的战斗机。特别是一条辉驾驶的那架有鸭式翼的 VF－4 更是获得了普遍的好评。



“超时空要塞”无疑是一个成功的动画系列，美树本晴彦也正是由于 1982 年的“超时空要塞 MACROSS”而一举成名。音乐、爱情、科幻等吸引人的要素在这部作品中汇聚，这种创作手法对后来的同类动画影响之大，连原作者也是始料不及的。林明美这位角色可以说是动画史上的一个传奇，她那动人的歌声几乎令所有观众都从心底里相信这其中真的拥有连外星人都能被感化的力量。绯雨焱的“超时空要塞特集”一文用生动活泼的文字将这个动画系列做了十分抒情的介绍，有很多精彩的评论颇值得回味。

原文资料

作者：绯雨·焱
期刊：1997 典藏本
长度：14 页
字数：29800 字
图片：88 张

责编回想：把大家都熟悉的“超时空要塞”进行系统化的回顾，这本身便有一定的困难。事实证明，后来的效果还算不错。遗憾的地方是当时使用的图片不算清晰。



喂！喂！(敲话筒)现在说话的是小 PAN，有一段时间不见，你们过得还好吗？真快呀，一眨眼的功夫已经过去三年了，三年来一直被 BLUE 和 KING 他们欺负，真是好苦啊。不过总算是有了一个出头的机会，PAN 今天不是为了酸溜溜的发感叹而来，只是为了代他们履行那最后一个诺言，拉近距离？好说，放心吧，不会让你们大家失望的，PAN 保证会把他们拉到零距离让你们观看，近到看清他们脸上的每一块马赛克为止，从性格爱好入手：诱捕、猎杀、剥制标本甚至贩卖，PAN 会向大家提供完整的编辑档案，给大家呈现他们 100% 的生活原貌。完全披露编辑部生活内幕，在打开这份绝密档案之前。请你务必抛掉所有的梦想和希望并准备好呕吐时用的小盆，因为你们将要接触到的是赤裸裸的真实。

首先为大家提供的是——

统计无敌！编辑部之"最"

编辑篇

最喜欢 PC Game 的编辑：ANGEL(因为被禁止触摸家用机)
最喜欢 3D 对战的编辑：默文("SOUL EDGE"高手)
最喜欢 2D 对战的编辑：E. T(恐怖的连击派)
最喜欢 RPG 的编辑：BLUE(显得有深度)
最喜欢 AVG 的编辑：ANGEL(我是粗人。)
最喜欢 SLG 的编辑：DRAGON(因为是军事爱好者)
最喜欢足球游戏的编辑：DRAGON(因为是球迷)
生活中最不爱运动的编辑：DRAGON(因为是懒鬼)
最喜欢"心跳"的编辑：DRAGON(单身者的憧憬)
最喜欢"热舞"的编辑：默文(因为有舞伴)
最喜欢"SAGA"系列的编辑：E. T(这里有我的青春。)
最喜欢漫画的编辑：BLUE("青少年流行文化"是一体的！)
最不喜欢漫画的编辑：默文(我是被文学俘虏的人......)
最喜欢看电影的编辑：BLUE(我来背一遍电影发展史吧。)
最不喜欢看电影的编辑：默文(说过了，我只爱文学......)

作者篇

写字最多的作者：雪鹰(数一数，吓死你)
化名最多的作者：东行 = 赤军 = 少昊(无聊人的无聊习惯)
出现频率最低的影子作者：AKIRA(三年中出现过三次)
出现频率最高的泡沫作者：PAN(经常被拉来做义工)
最有势力的作者：桑桑(我是领导一个学院的女王！)
最没势力的作者：PAN(为什么总是我被欺负！)
最早签约的作者：雪鹰(这就是元老)
最新签约的作者：杨薇莉(请，请多多关照！)

综合篇

作者最多的文章："高达百年史"(KING，雪鹰，AKIRA)，"天空的镇魂歌"攻略(雪鹰，小孔，杨薇莉)
连载最长的文章：桑桑的"焚琴煮鹤，笑谈宫崎"连载五期记录(笑：呵呵，人家是女王吗。)
评价最高的攻略：AKIRA 的"樱花大战"、雪鹰的"梦幻模拟战"
评价最高的专题：AKIRA 的"EVA · G · 补完计划"
销量最多的书："梦幻总动员"(竟然不是游戏类的？)
大家最喜欢的书："97 典藏本"
编辑部说话最有效率的人：主编(一个字"做！"，大家就叮叮咣咣忙上俩礼拜)
酝酿时间最短的书：《格斗秘笈》(一个月)
酝酿时间最长的书：这本增刊(三年)
最令人遗憾的杂志：1997 年 11 月号(因为杂志首次增加彩页，但其装订顺序却反了)
最令人欣慰的杂志：1999 年 1 月号(栏目重新划分，附送别册，此次的变革受到了读者的好评)
彩页最多的书：《梦幻总动员》(160 页彩页)
彩页最少的书：《秘技宝典 · 续》(彩页 = 0)
页数最多的书：《格斗秘笈》(32 面彩页，240 页黑白，还附送了 32 页的别册)
页数最少的书：《电子游戏技巧 3》(8 面彩页，120 页黑白)

其它篇

最喜欢吃的：BLUE
最能吃的：DRAGON
最憧憬睡眠的：BLUE
最善于睡眠的：E · T(无论何时何地都能睡着)
走路最多的：E · T(因为家住得最远)
走路最少的：BLUE(因为不喜欢动)
购买原版盘最多的：E · T 和 DRAGON
购买原版盘最少的：ANGEL(从来只去中关村)
写字最快的：BLUE(只有自己认识)
写字最慢的：ANGEL(只使用电脑打字，可惜只会用拼音)
最爱说的口头语：贵了
玩"街霸"最无赖的：NIUNIU(只用真豪鬼)
玩格斗游戏最热闹的组合：KING 和 BLUE(不仅手上忙，嘴里也在不断战斗)
最爱使用连续技的：PAUL 和 E · T
最不爱使用连续技的：BLUE 及其弟子绯雨 · 淼(同属"星宿派"门下，打法以"实用"为主)
玩游戏最细致的：E · T 及其死党"李 ×"(经常爆机记录为 100 小时以上)
玩游戏最投入的：DRAGON 和 NIUNIU(玩"足球"游戏的时候经常会争得面红耳赤)
最喜爱收集游戏周边的：DRAGON(经常为此付出高昂的代价)
说话最多的：ANGEL(总是不分场合、不分时间去"教导"别人)
说话最少的：NIUNIU(要翻译的东西太多而没有时间说话)
花钱频率最高的：BLUE(经常买零食)
花钱频率最低的：ANGEL(经常为了电脑升级，而一次性用尽了一年的积蓄)
编辑们最大的愿望：放假
编辑们最大的悲哀：没有好的游戏(不仅自己没得玩，更无法去写攻略，而完不成工作就必然会被扣工资……)

经典穿帮镜头

错误是可以避免的，误差却多多少少总是存在。尽管每天脑子里总是紧紧绷着一根弦；心里默默地叨咕着“不要出错，不要出错……”但一个不留神，还是难免闹出笑话，既然摔倒了，就不必遮遮掩掩，与大家一起笑笑，爬起来继续赶路。共勉之余，以此为鉴。下次，不会这么容易跌交了吧！

① 平行世界的美少女

99 年 2 月号的杂志封面，是士郎正宗笔下的美少女。仔细观察一下她胸前的名牌和帽缀就会发现：上面的字通通都是反的，难道说，真的是来自相对平行世界中的人吗？答错了。事实是 BLUE 在做彩页时把图贴反了（本来女孩子是向右奔跑的）。最先发现这个问题的，是桑桑和乔乔她们。“这是她自己穿反了。”记得当时流汗的 BLUE 如此回答。



② 买一送一的双鱼座

三月份的漫园别册上《非常美少女》栏目发生灵异现象。不愧是双鱼座，3 月份的美少女们全部修习出“DOUBLE”特能，变成了双胞胎。不愧是深爱着绫波的 BLUE 殿，出错都出得这么有美感。对绫波的执念使他终于领会了量产一切美少女的能力。“喂！BLUE！，给 PAN 复制几个使徒吧？”“开，开什么玩笑，这明明是印刷厂出的问题……”BLUE 仍旧一边流汗，一边手忙脚乱地解释。

③ 时空漂流记，关公战秦琼

98 年 9 月号的编排工作刚一展开，BLUE 就紧急跑到香港去参加书展。PAN 代他排了一期漫园（完全是义工啊！）。在介绍“W”剧场版“未完的华尔兹”时，从不看高达的 PAN 犯了一个可以原谅的小错误：贴了一张“08MS 小队”的图。一张小图而已，在外行人看来完全无伤大雅吗！主角的名字也很像，但是却一直被 KING 他们没完没了的揶揄嘲笑。呜……我恨高达！





④ 谁偷走了雪鹰的 360 部动画片

99 年 1 月份“红茶馆”。万众瞩目的时刻，在经过长久的等待之后，电玩界最有名的姐姐闪亮登场！不愧是雪鹰姐，收藏了这么多的好东西。有 40 多部动画片呢，什么?! 40?。不对吧，这也太土了，要说 400 还差不多，难不成是发生了失窃？现在终于真相大白：小偷就是默文！他在编辑时偷走了一个零……



④ 日文教室里的睡虫

老一点资格的读者一定记得在 97 年初时，曾经有个小栏目叫“日文教室”，主讲是 KING，记得当时 KING 白天总是四处乱跑，神龙见首不见尾。只有到了深夜才拖着疲惫的脚步来加班（吸血鬼的名号由此而来），坐在电脑前一边排版，一边和眼皮战斗，时不时就把脑袋顶在屏幕上小睡一会儿，好像一只大磕头虫，结果可想而知，许多“低级错误”就这样诞生在了教室中。记得有一次中日文对照表没有对齐，结果 KING 收到全国各地雪片般的来信，许多读者朋友善意地向他指出“这个词不是这个意思，而是……”弄得 KING 哭笑不得，真真是糗大了。

编辑部七大不可思议

在这个世界上还有许多科学不能解释的东西存在。说起“神秘事物”不必马上联想“UFO”或是“大脚怪”什么的，仔细观察一下，其实就在我们日常的起居生活中就有着这样或那样的“不思议”，编辑部也是如此。大家在繁忙工作之余，苦中作乐，以笑代哭，将这种种“灵异现象”总结出来做为茶余饭后的谈资和消遣。“永远也打不开的土星盖?”“会咬人的原装手柄?!！”不是，不是，没有那么邪乎，只是很生活的一些琐事而已，事不关已的看来也许不足道也，但置身于其中的看来却着实别有一番滋味。所谓“编辑部七大怪谈”大抵如此，世上那其它许许多多的“怪谈”也大抵都是如此吧。

怪谈之一：有人格的PS

泛灵论说万物中皆有神灵，换言之灵魂存在于万物之中，那么如果对你说游戏机也有人格思想你会相信吗?

编辑部目前服役的机器中，有一台名叫“60”的PS，之所以叫它“60”是因为它独特的生活习惯：必须要呈60°角站立时才肯工作。无论风吹日晒，不论使用者脸上的阴晴圆缺，只要不是60°一概不予工作。任你百般“严刑拷打”绝不读半个信号出来，执拗程度非同一般。不光是它一个，编辑部还曾经有过“盛装的夏威夷”(必须除掉机壳，裸露工作的PS)、“比目”(必须倒扣在桌面上工作的PS)等许多个性机型。由此可以证实游戏机真的是有思想的。所以如果有一天，你半夜里听到厕所里有奇怪的响动，千万不要惊讶，说不定你心爱的PS正在那里对着镜子刷牙呢。



怪谈之二：只追BLUE的大丹犬

连PS都有人格，狗就更不用说了。

院中某户饲养了一只大丹犬，虽样貌孔武有力，但性情温顺，从不伤人。但不知为何，此犬对BLUE一直是情有独钟，每次见到他都异常兴奋，又嗅又抓弄得BLUE十分狼狈。结果每天上班时都会出现“人兽竞速比赛”，场面激烈，甚是有趣。大家在背后咬耳嚼舌，大致提出三种假说：

①BLUE家养猫，而且还是“缠”在腿上就不下来的“蛇猫”。日子久了，身上难免有些猫味。偏偏狗天生喜爱追猫；再加上BLUE素有“龙猫”的绰号，形神味兼备，猫当然要追。

②BLUE嘴馋，平生最喜美食，整天拿着《购物指南》一类的刊物与DRAGON一块密切注视京城饮食业的最新动态，常常在加班后偷偷去吃好东西，日子久了身上自然有香味，再加上都喜欢吃肥肥厚厚的火腿肠，结果再次形神味兼备，当然更要追了。

③狗本来是公主，结果被暗黑魔导士施加了诅咒，那个邪恶的魔导士就是……呸呸，这个太离谱了，究竟如何大家自己去判断吧。



怪谈之三：“挑食”和“妈妈”

题目不通?不，通得很，编辑部那几台鬼电脑一直都是以这样的逻辑来工作的。由于它们的坏脾气，大家对莫名其妙的死机和丢文件早已习已为常。经常可以看到这样的场面：某甲连战数宵，将自己的版块排完，轻松而去。第二天早上乘兴而来时，看到某乙平静且略带兴奋的脸：“告诉你一个不幸的消息，你那30页的文件打不开了……”(然后某甲石化状态中，言语不能)

配备的“截图卡”(图形捕捉卡的编辑部方言)功能极不稳定，挑食挑得厉害。但不知是否为巧合，发起病来从来只针对3D游戏的图片，道理上完全说不通，实在是匪夷所思(顾及某知名企业形象，暂不公布其厂商)。

“永远也杀不完的CIH”是关于电脑的又一大怪谈，不论如何砍杀，不几天就又会有新的生力军冒出来，以致DRAGON疑惑地说：“这里面是不是有个CIH妈妈啊?”大笑之后从此便将缉毒工作戏称为“母巢战争”，但尽管如此，那个神秘的QUEEN至今也没有被找到。

怪谈之四：灵感之手与PS连环谋杀案

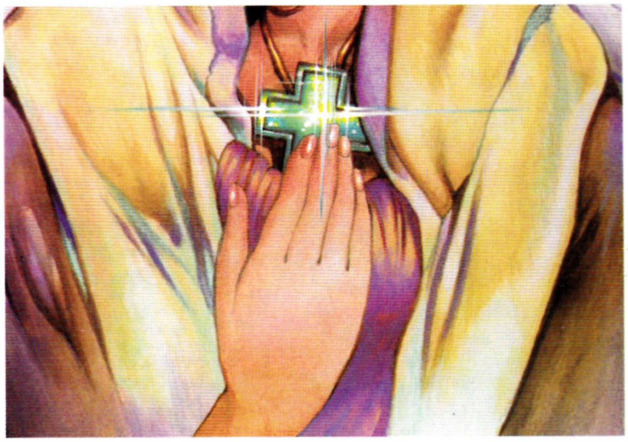
在编辑部的各位问题成员中，ANGEL是很特别的一个，在这个大家都钟情于“热舞”和“幻想”的浮躁年代里，唯他一人沉浸于PC和AVG中不能自拔，终日坐在电脑前玩着不知名的美版游戏，口中乒乒乓乓地念念有词，然而就在去年圣诞节前后的三天里，他却干出了编辑部有史以来最大的灵感

事件——PS连环谋杀案。

第一个受害者是“60”，ANGEL用它开了一会儿车，它就停止了机能，60°也好，90°也好，无论摆成什么姿势也转不动了，十分钟后，默文的PS又莫名其妙地被烧掉。但目击者称：“没有违章操作。”

第二天，为了不耽误工作，BLUE和E·T不约而同的从家中搬来了自己的PS，两人相视一笑，心想这下可有救了，半个小时后，两台PS又先后死在ANGEL的手里，据目击者称依然是没有违章操作。

现在ANGEL已经被禁止触摸PS，他的“灵感之手”也被封印，每每有人问起此事，他总是尴尬地笑笑继续闷头去玩他的PC，但谋杀的原因至今也未查清，说不定哪天就会出现下一个受害者。



怪谈之五：会多出东西的邮包

编辑部购买资料一般有三种途径，一是在“中图”订阅，二是直接派人去日本、香港购买（季节性行为），三是让DRAGON的好友，长驻日本的采购员X购买后用特快邮包寄回。由于所购之物甚杂（画集、设定资料、游戏、光枪……），每次DRAGON都要在电话里念上一大串的目录，牵涉到的厂商、书店之多，任谁听了也头大。结果灵异事件再次发生，BLUE要两本士郎正宗画集，结果只来了一本。买街霸设定资料集却寄来了草雉京和八神庵。更可怕的是经常“多东西”。有一次邮包打开后，DRAGON眼睛一亮，一眼看见一个刻有克劳德图案的ZIPPO火机，还以为是买什么东西附赠的礼物，遂大笑着据为己有，结果一打电话就傻了，“不是你要的吗？专门跑去买的。”X在电话另一端平静地说。“知道了……”DRAGON更平静地说了一句，挂了电话。然后DRAGON自己掏腰包添平了公款，吃了一个月的泡面。半年之后火机上的防旧膜被兜里的钥匙划破，14800日元（约合人民币1000元）的ZIPPO看起来和100块钱的ZIPPO没什么区别了。为此DRAGON把自己关在厕所里，咚咚地捶墙。“幸好不是凌波丽的火机！”BLUE暗自庆幸自己的走运。

怪谈之六：破坏鬼绯雨·淼

ANGEL有能破坏任何主机的“灵感之手”，绯雨则具有无意识破坏一切生活用品的能力。勺子和筷子被弄断，碗和杯子也笨手笨脚地摔碎过不少。但最最不能让人容忍的就是他的坐姿了，像KING一样，绯雨总是习惯让凳子“双足点地”（有的时候甚至是“金鸡独立”）。经年累月死在二人屁股下的椅子没有一个连也有一个排了。就连吃饭用的圆桌也不能幸免，被不老实的绯雨一屁股坐塌。当真是“谈笑间，樯橹灰飞烟灭”。如果有一天你来编辑部参观，在门廊处会首先看到一大堆支离破碎的椅子堆在墙边，这就是“凳子冢”。它向每一个人哭诉着绯雨和KING的暴行。算到两人的帐上，这可实在是太过份了。

怪谈之七：恐怖的三大男高音



“任何人都有权爱好，但当爱好影响到别人的生存时爱好者就应该被消灭！”（选自《编辑部语录》）这是编辑部终极绝灭禁断武器。任何不幸听过且活下来的人都会明白PAN说的毫不夸张。所谓三大男高音就是默文、ANGEL（又是他）和NIUNIU（爱好音乐和永濑丽子的日文翻译）。三个极度爱好歌唱却又丝毫没有乐感的人在宿命的感召下相会编辑部，缔造了属于他们的恐怖传说。编辑部从来有一个不成文的传统就是在每个月工作最后完成的那一天出去小聚一下。一般来说大家总是要抓紧第一手时间尽可能地吃东西，因为一旦三大男高音吃得差不多，要一展歌喉的时候，任何人也就别想再吃下东西了。三个人各自占住几个音区，各唱各的，同时唱着三个版本的《水中花》（歌词是谭永麟的，曲调完全是三首新歌。）更可怕的是ANGEL不用话筒在音量上就能和另两人并驾齐驱。BLUE等人一开始就要求服务生小姐关紧门窗出去躲避。但出于敬业，她还是站在一旁，脸上始终戴着职业的微笑。但当ANGEL终于拿起话筒和默文高歌一曲“纤夫的爱”时，小姐一下就崩溃了。（低头转过身去，从抖动的双肩来看不是大笑就是大哭。）结果是不到一刻钟的功夫各个桌的客人全都结帐走人。除了三个人之外，其他的人全都低着头假装不认识他们。



像以上谈到的所谓“七大不可思议”，其实都是些很生活化的小插曲，只要各位留心观察，在你身边类似的事情恐怕也有很多。一成不变的生活规律、节奏紧张的工作学习，或许已经使你丧失了原有的幽默与轻松。我们编辑此文的目的其实是在希望能够让更多的朋友和我们一起乐观、通达地面对生活、面对一切。

完全猎捕手册

“不会吧，你，你就是 KING?!?”“什么?，你是 BLUE?!!”“你真的是 E・T?”“呜……妈妈，我好怕 DRAGON 怎么会是这样的……”

你想见到编辑吗？你想看他们吃饭，走路和睡觉的样子吗？你想和他们聊天吗？你想亲手砸碎自己的美好憧憬吗？可以，现在这些都不再是梦想。这份完全猎捕手册将会指引你在茂密的钢筋混凝土丛林中穿行。一个脚印、一个吃剩的汉堡，任何蛛丝马迹都不要放过，紧紧抓住这些线索，我们将把他们一网打尽，这份全面、系统的手册将会完整地为你展现各位编辑的分布活动范围以及某些习性，相信会为你的追踪抓捕工作提供帮助。

学院路

98 年底再次迁移，终于可以独门独户的单过了。一切都已经轨道化，但并不固定，大家还都在努力，不断改进，不断创新。经常出入的人中，除了“游戏达人”外还多了许多“漫画战士”，藉着“漫园”和《梦幻总动员》，杂志进一步注重全方位的“青少年流行文化”。路还很长，远没有走完呢，ANGEL 的家就在附近，可以捕捉。

中关村

遍地是 CPU 和卖盘小贩的中国硅谷，编辑部装电脑、购买工具软件及配件必来此地。所有支持正版软件事业的有识之士都要来噢。

花园路

96 年 7 月《电子游戏与电脑游戏》在此草创，在 FIRE BOMBER 的激昂乐曲声中(创刊号封面)，一颗幼小的心脏随着节拍缓缓开始跳动，一声强似一声。至 97 年底，编辑部一直都在这里，大家跌跌撞撞，学步而行。

北太平庄

这里一度是北京最繁华的漫画集散地(现已拆迁)，过去编辑们不定期的会来到此处的书摊购买自己喜爱的漫画、小说等等。现在虽说摊位都已不见，但过去的卖书者都散布在马路两边的胡同中，只要是老顾客相信对此会十分熟悉。

清华大学

加了一大串定语的学府称谓可以免去，这里是桑桑学院的所在地。包括理事长桑桑 内 90% 以上的成员为女性，除去少女漫画和 BL 外，这里的另一个特产是极度泛滥的女权主义灾难。PAN 发誓决不再去第二次的地方，奉劝各位男性同好，及时止步，才是上策。

新街口

新街口这里有一个小小的五金店(里面有一个小小的游戏专卖柜台并附带一个胖胖的老板)。多年来这里一直是“道”上朋友聚会的地方(戏称为“新党”)，编辑部的诸位魔神经常聚集在这里发动六位一体的纸牌法术。BLUE、FOX……很多人都住在附近，目标锁定，射击!





A 西直门

龙之穴 1 号，DRAGON 的老巢，抓捕机率 50%。

B 友谊宾馆

龙之穴 2 号，DRAGON 的小巢，抓捕机率 50%。

白颐路

KING 就潜伏在附近的万寿寺北里，以这里为中心许多作者呈密集状分布在这一带(驰骋、东行、尹龙、小孔、李建新、杨薇莉、乔乔……)，在理工大学南门的几间小酒吧 KING 经常请客，隶属于不同杂志社的朋友们也经常在这个中立区共饮，与“新党”的聚点新街口遥相呼应，成为“文化交流”的又一个中心。

安贞桥北里

97年年底，编辑部迁入安贞桥附近的某部招待所（七拐八拐好难找的一个地方），虽然条件不是很好，但很多优秀的想法都在此时开始酝酿，那年春节前后，大家都好忙。2个月后，我们再次踏上征程。

亚运村汇园国际公寓

98年是蓬勃发展的一年，在熊猫盼盼的感召下我们又搬入了亚运村，第一件事就是出版了《97典藏本》（到现在大家还在为这本书而自豪），杂志进一步成熟化，根已扎牢，终于要抽芽了。





中国图书进出口总公司

编辑部购买进口书刊最重要的渠道之一，也是游戏、动漫爱好者云集之地，这里介绍的所有编辑作者都经常光顾此处。几年间，"跑中图"已经成为大家工作生活中不可缺少的一部分，每个星期二编辑们来到单位后所要做的第一件事就是要给中图打电话查询本周的新书是否已经运到。机缘巧合的话，除去《电子游戏与电脑游戏》的工作人员外，在中图大厅里你可以遇到许多有趣的人呢。

东四明星游戏厅

这里是北京规模较大的街机游戏厅之一，进口游戏的速度十分之快，种类也很多。在紧张工作之余，编辑们经常会来此奋战一番。三年间平均每位编辑都在这里投下了数千元的血汗钱，"这真正是最后一次了！"这句话已经成为BLUE等人的名言。

王府井外文书店

北京老资格的几家外文书店之一，一般来说编辑部翻译工作所需的外文工具书都是从这里购买的。而且在这里有时也可以买到从日本进口的画集以及动漫、游戏方面的相关资料。

地安门

北京历史最悠久的游戏机专卖店聚集地，当年以智乐王国等一批小店起家，而今已遍及附近的数条街，由于竞争激烈，这里已经成为北京的"标准价位"。

虎坊路

为数不多的南城分布，这里是E·T的活动范围，做为编辑部中唯一有地铁月票的人，他是一个坚定的"地下工作者"，如果你遇到一个怀揣"MP MAN"，瘦瘦高高，长得还算帅的扑克脸，不要犹豫，立即射杀。

广安门

从分布来看，这里完全是"电玩文化"的荒漠，但即便如此，也有生物顽强地在这里生存下来，严格以广安门立交桥为界，在桥东可以找到精品垃圾通吃的"漫画女杀手"乔乔（其实是因为智力缘故而无法区分），在桥西一个与"阿修罗专用火焰"同名的小区里，则会碰到绯雨·焱，两个都是怪家伙，不接近为好。



第一战

摩托罗拉与诺基亚的较量

现代大都市就像一个持续喷发的火山口，每时每刻都会爆发出大量有用无用的信息，把无辜的住民深埋在烦忙和浮躁的情绪之中。

编辑部目前的通讯工具除了公用电话两部，传真机，调制解调器一台外，还有私人所有的传呼机和移动电话若干(其实还有人力信使默文一个)。大家平时最常做的就是当厂家的“义务宣传员”，不遗余力地耗费大量精力和吐沫（还有宝贵的茶水)去夸奖自己所持通信工具的品牌，贬低他人。拿DRAGON来说，他上一秒还在拿着自己的手机说:“诺基亚就是世界”，下一秒就可以举着自己的CALL机大喊“我爱摩托罗拉!”

起初，当“嘀嘀”声响起，众人总是竟相做“摸兜解带”状寻找自己那方小屏幕，日子久了，却也都见怪不怪地练就了一双“神耳”。真正的《T&P》人可以依靠不同的频率和波长准



确地辨识出发声物的品牌和型号，并迅速确认其主人的所在:“嗯，是××的呼机!”“×××你的手机响了!”外人听来没什么差别的盲音，在他们听来却绝对是此“嘀嘀”不同彼“嘀嘀”，好可怕呀! 唯一可惜的是他们只能用耳朵接受，不能用嘴发送。不然的话，PAN相信他们一定可以在漆黑的屋子里不碰倒任何东西的行走和工作。(主编感动:电费DOWN)

在B·P机的问题应用仿生学原理，在移动电话的问题上则完全是艺术修养的范畴了，现今各大厂商在激烈的市场竞争中纷纷采用多姿多彩的铃声设定功能，造成了编辑部另一大景观:“世界名曲大杂烩”。从苏格兰的风笛曲到“Londonbridge falling down”除了经典名曲和各国民歌小调外，还混杂有救护车和警车的鸣声，特别是DRAGON和E·T这两个无聊的家伙。隔几天就换一个设置(BLUE哭:呜，手机型号太老，功能跟不上)! PAN一直相信，即使厂商设定了“河马和犀牛的歌声”。他们这两个单细胞也一定会毫不犹豫地选用。(但“ANGEL和默文”的歌声除外!)

第二战

高达与反高达

这个题目就比较好理解了，但却是编辑部存在最久的矛盾之一，长久以来就存在着以KING，E·T一小撮人为首的“高达是精品!”和以BLUE为首的大多数人所持的“高达是垃圾!”的大论战。依PAN原来保持多年的公允态度来看:两者都多少有些偏激，前者是由于特殊的机缘巧合和明显异于常人的毅力搜集了全套的高达及大量周边。“并没有特别的原因，只是因为很长，可以看一段时间。而不用去找新盘。”E·T在接受采访时是这样说的。而后者则是完全是因为面对前者得意忘形的嘴脸而自然产生于胸中的无名业火所致。再加上高达系列确实有些良莠不齐，让BLUE等委以口实，最终形成了远离作品本身的对峙局面。

“高达是热血男子汉的梦想!”(KING语)

“明明是在宣扬‘英雄造时势’的唯心主义反动世界观!”(BLUE语)。

“至少没有为了哗众取宠而假深沉，呵呵……”(指EVA)KING得意的笑。

“从一堆熨斗脑袋中准确地认出哪个是“G”，哪个是“W”就值得自豪了?呵呵……”BLUE也得意地笑。

#@ ×?*……(爆烈乱斗)

PAN原本是中立的骑墙派，而且还非常喜爱“0080”，但自从在KING家被强迫观看G高达数分钟且发生9月份漫园“西罗与希罗”事件后，PAN就彻底成为了反高达战线的成员，呜……什么吗，KING那个家伙，我再也不要看到他那张讨厌的扎古脸。

不过告诉所有反高达阵线的战友一个好消息，高达系列最新的作品“TURN A”已经为我们报了仇，几乎在看到设定资料的同时，KING就崩溃了，一向注重形象，追求华丽的他尤其不能接受高达“标志V字天线”的新构思，“这，这是什么?!! 胡子吗?呜……实在是太丑了!”KING在电话另一端哽咽着。“嘻，水壶高达!”BLUE一边排版，一边在得意地偷笑。



第三战

苹果与肠子——为了人类的荣誉

三个月前的某天中午，PAN下课后刚回宿舍，就接到了BLUE的紧急电话，“喂，有一件事要问你!”听着BLUE气喘嘘嘘的声音，PAN还以为发生了什么急事(DRAGON被车撞了?)“亚当吃的禁果究竟是什么? 应该是苹果，不是西红柿吧?”(PAN流汗)“大，大概吧，不是说从树上摘的吗?应该不

是西红柿吧？”“那就没错了！再见！。”BLUE兴奋地大吼，随即挂上了电话，PAN在这一边茫然地拿着听筒，不知道究竟发生了什么事情。(心理状态画为一群跳舞的河马和犀牛)

这便是又一个著名战例，前面说过在新街口有一家小游戏店，是“新党”的秘密集会打牌场所，店里除了胖胖的老板J外，还有瘦瘦的伙计K，而这个故事的主角就是小K。小K有酒后失言和记忆偏差的症状，经常在集会上提出惊人的论点(比如曾宣称中国某音乐家是被鲨鱼咬死的云云，此外还经常谈及历史、政治、人文、经济、宗教很多领域)。就在前一天，他突然提出所谓的“西红柿论”言之凿凿地一口咬定说是亚当偷吃的禁果是西红柿，而不是苹果。(据说还是在某版圣经上白纸黑字的写着)BLUE当时便与之据理力争，但看到对方一副死不改口的坚定模样，最后连自己也动摇了，“难道真是西红柿？”

回家之后，BLUE不眠不休，翻箱倒柜，遍查典藉。第二天上班又打了数个电话向别人查访，做最后的确认。(PAN，驰骋等多人都受到骚扰)甚至狼桃(西红柿学名)传入欧洲和西亚的时间BLUE都考证了之后，才信心百倍地去嘲笑K。(两个都傻瓜)这就是著名的“禁果事件”。



除此之外K还有许多类似的“传奇论点”，其中最有名的是一次关于肠子的学术讨论。记得那是某人的生日，餐桌上大家酒酣耳热之时，K突然一脸神秘地说：“你们知道吗？人的肠子到底有多长？”“5米？”“10米？”众人纷纷猜测。

“全不对，告诉你们，我在书上看的，有一千米呢！”一瞬间，所有的人都惊得哑口无言(心里状态画均为河马和犀牛一起跳舞)随即席间爆出了雷鸣般的爆笑：“你有长度概念吗？1000米？1000米的铁丝还要那么一大捆呢，你怎么往肚子里放，不行了，逗死我了……哈 哈。”BLUE笑得弯了腰。“人的肠子要有一千米，那牲口的得有多长啊……”FOX疑惑地自言自语：“杀一头猪能吃好几年，那卖卤煮火烧的还不全发了？”不想K依然坚持已见：“就算不是一千米，反正是能从新街口拉到地安门那么长，你们可以污辱我，但是不能污辱科学……”

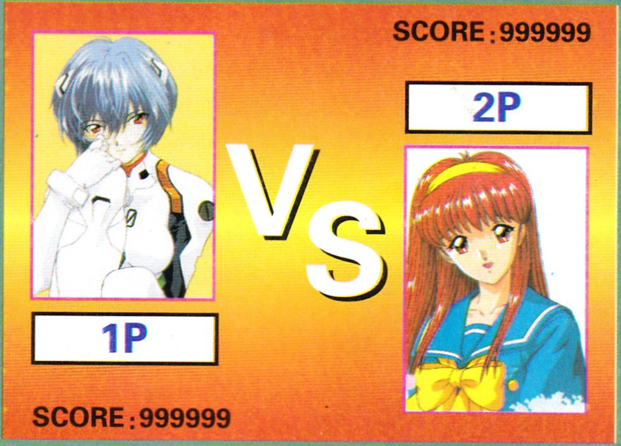
记得那一晚，所有的人都笑得满地打滚，眼泪乱飞，Dragon的肚子痛了好几天。最后是BLUE专门向北医讲师查证，得知人的肠长应为身高的5-6倍，但K仍然不信，坚持说自己在某本书上看过，所以至今仍被嘲笑。

第四、五、六……战

星座、食物及其它

从星座看争端，编辑部里的星座分布，有BLUE、DRAGON两只螃蟹；E·T、默文两只山羊(还是叫摩羯好听)；ANGEL一头白羊；早先KING和FOX在的时候再加上一头牛和一杆秤。一目了然，按照车田正美的设定，均衡局面早已被打破，现在是绝对的黑暗时代(PAN也是巨蟹呦)，所以思想领域自然也是一片混乱。工作的时候比拼谁的版式好看，不工作的时候也把一切都拿来比拼，要是一条一条写出来，写十大篇也不够。每次做完书的庆功宴都先要争地点，南城派和北城派各不相让，北城派又分裂为以一人为单位的数个小派内斗，以求让聚会地点离自己的家近一点，这可以写一篇“南与北，对立的战斗交通鬼！”；好不容易决定了地点，为了吃的内容又要争上一争，不同的人口味不同，于是又有了“烤鸭魔VS肉串狂人”；总算是都敲定了，饭桌上真正的战斗才刚刚打响，(筷子打筷子)BLUE还美其名曰：“饿狼传说”。当年PAN第一次出去和他们吃饭，还是很客气的，谁知一条松鼠桂鱼刚端上来，眨眼间就只剩下了鱼头，再一眨眼，连鱼头也不见了。印象中只有在桑桑等女性作者在场时，大家才吃得略有几分人性，现在，PAN也早已成为一条小狼，一点也不比他们差？(旁人：这有什么可自豪的？)

英雄一怒为红颜，做为献身于游戏世界的人，每个人都有自己的心目中的“2D纸片偶象”，不同种族的美学差异还真是大呢，于是在为偶象而战的过程中又分裂出了“藤崎派与绫波党”。从喜爱 的游戏类型划分又有了“足球鬼对格斗王”。



音乐上的分歧就更大了，PAN指责KING听的音乐太前卫，KING说PAN是个只听舞曲的小孩儿。默文和DRAGON更是成为宿命的对手，一个为王菲而陶醉，另一个则随着黑豹呐喊(还不时感叹：“除了窦唯，再也没人能唱《无地自容》了)。总之，这就是战斗的编辑部(五个人分成十伙乱战)常人眼中该争的他们从来不争，但这种无利害的事却争个没完没了。世俗中人们往往违心地迎和他人，掩盖自己真正的喜好。但这些傻瓜却将此看成是自我的尊严，决不妥协，还真是一些可爱的傻瓜呢。

(此时此刻，编辑部内的战斗仍在继续……)

~编辑部的一天~

AM 08:00 沉睡中
AM 09:30 默文睡醒,去上网
AM 10:00 BLUE 被狗追,狂奔至编辑部,大呼:“开始工作!”
AM 10:30 E·T(听着 MP-man)口中哼着奇怪的小调出现。
AM 10:40 ANGEL 骑车到达,BLUE 打电话给“中图”询问订的书到了没有。
AM 11:00 日文翻译 NiuNiu 到,第一件事是向 BLUE 保证:“今天一定会把资料翻译完!”。
AM 12:00 默文去信箱拿信
PM 12:30 开中午饭,DRAGON 准时踩着饭点出现在门口。
PM 01:00 部分“运动派”出去打羽毛球,BLUE、DRAGON 等“龟息派”坐在台阶上看热闹,狗跑来,BLUE 逃进屋。
PM 01:30 重新开始工作
PM 02:00 有人去“中图”取书,老板 J 打来电话,约晚上的牌局,BLUE 和 K 在电话里为无聊的话题争吵。
PM 02:30 ANGEL 去中关村买配件,电脑又坏了。
PM 03:00 BLUE 和 DRAGON 去附近的普尔斯马特超市买零食和饮料。
PM 03:20 BLUE 和 DRAGON 带着食物仓惶逃回(后面有狗),众人高兴地吃下午茶。
PM 04:00 主编训话,众人必须在晚上加班了。(哭)
PM 05:00 NiuNiu 准时回家,并向 BLUE 保证:“明天一定一定把资料翻译完!!”
PM 06:00 BLUE 打电话给新街口老板 J 说牌局取消,要加班,然后再次和 K 在电话中为了无聊的话题争吵。
PM 07:00 晚饭开,众人狼吞虎咽。
PM 07:30 街霸时间,屏幕里拳脚相向,屏幕外也是唇枪舌战。
PM 08:30 再次开始工作。
PM 09:00 BLUE 回家,被狗狂追出大院。
PM 09:30 PAN 从学校宿舍打来电话,嘲笑加班的人。
PM 10:00 剩下的人打电话给附近的小吃店订炒饼。
PM 10:30 E·T 狂奔出去打车,以便能在末班车时间赶到西直门地铁站。
PM 11:00 DRAGON 第二天还要上学,被留下来加班的人踢出门外。
PM 12:00 加班的人开始冲咖啡,和睡魔战斗。
AM 01:30 自然的力量是不可战胜的,所有的人被睡神打昏,编辑部死一般的沉寂。
AM 09:30 默文睡醒,去上网。
……



写在“增刊”的最后

喂!喂?!!(敲敲话筒),现在说话的是绯雨。又让大家受惊了,真是对不起。当初 BLUE 来约稿说是要写一写我们平时的生活。感觉上有点写不来这样的题材,便推给了 PAN,不曾想这个永远长不大的小鬼头,竟然如此调皮,把好好的一个编辑部写的像你死我活的战场一样,把感怀的气氛搅得一团糟。绯雨代他在这里向你们赔罪了,没办法,谁让我们使用同一个肉体呢。

弹指一挥间,《电子游戏与电脑游戏》已经三岁了。真的好快啊,三年前第一次见到 BLUE 他们的情形至今还很清晰地留在记忆里,一切一切都好像昨天才发生的一样。这种感觉真的是一言难尽。

三年,这是什么概念?是 36 个月?还是 156 个星期?就像某漫画台词说的,说出来不过是两个字而已,而活起来却是一段漫长的时光,和很多朋友相识,又和很多朋友别离,蓦然回首,发现记忆中的一些面孔已经在渐渐地模糊中淡忘,这种感觉真的是一言难尽啊。

做编辑是很有趣的工作吗?也许,但绝不像有些读者朋友想的那样单纯,坐在屋里玩玩游戏,写写攻略,那份惬意是属于作者的,却绝对与编辑无缘。事实上,所有的人玩游戏的时间都比当编辑前少了,少了一份自由,却多了一份责任。闭上眼睛,往昔的一幕幕情景自然浮现于脑际:PAN 想起了和 E·T 一起手拿汉堡狂奔向西直门地铁站去赶末班车的情景;看到 DRAGON 发烧嗓子哑了,PAN 逗他使用的那些古怪手语;还有长期精神紧张导致严重失眠的 BLUE 那幅愁眉苦脸的神情。通篇的搞笑乱弹,最想表达的是他们的忙碌。无恶意的揶揄嘲讽,最想描绘的是他们那份小孩子似的纯真。就像他们说的,年轻并不是形容肉体,应该是用来形容一个人的精神。我相信,每一个真心喜爱游戏,漫画的人都有这样一颗年轻的心。很多人在成长过程中把它丢了,然而这正是出人幻想世界大门的钥匙,讲求实际,把握今天是当今社会的主流。然而如果没有了幻想,这个世界将会变成什么样子?所有走在路上的朋友啊,请珍惜你的这份纯真。不要让你那得来不易的棱角被时间和世俗的浪花打磨。

对于那些只喜欢看攻略的朋友,要说一声“对不起”,又让你们看到了讨厌的东西。

对于那些只把编辑看成几个字符的朋友,要说一声:“对不起”,请原谅 PAN 的执拗和任性。

对于那此些牢骚满腹,无处发泄的朋友,要说一声:“对不起”,编辑和作者也是普普通通的人,请多多体谅他们的心情。我们乐于接受批评,但请注意你们的方式和方法。

对那些不喜欢电玩,不喜欢漫画,也从不幻想的朋友,仍要说一声“对不起”,请不要把你们的世界观和价值标准强加给别人。

对于所有关心和支持我们的朋友,衷心地道一声“谢谢”。

因为有了你们,我们的世界变得可爱。

同样,我们也将竭尽所能,把你们的世界变得炫丽多彩。

“生日快乐!”我们的家。

“身体健康!”所有的编辑和作者。

“祝福你们!”所有爱幻想的朋友,祝你们的心永远年轻,永远无忧无虑地单纯,快乐。

PAN & 绯雨·焱



ISSN 1005 250X
07 >
9 771005 250004
■统一刊号：ISSN1005－250X / CN46－1039/G3
■定价：6.50元

电子游戏与电脑游戏

1999·12



跨越2000

世纪珍藏版

科学时代（半月刊）

一九九九年第十五期

（总第44期）

主办单位	海南省科技咨询服务中心
出版	科学时代杂志社
编辑	科学时代杂志社编辑部
本刊顾问	常志海 林英 黄宗道 尹双增 黄进先 林维纲
本刊法律顾问	海南弘钢律师事务所 /陈任雄 林接明
社长兼总编辑	陈日岷
副总编辑	张立 章之洁 卢克 冠文
策划总监	肖裕藩
执行主编	卢克
执行副主编	冠文
本期责编	陈宇
版面设计	张华
美术编辑	薛霜
国际标准刊号	ISSN1005－250X
国内统一刊号	CN46－1024/G3
国内总发行	重庆市邮政局
订阅零售	全国各地邮局
邮发代号	78－117
出版日期	1999年12月15日
印刷	山东烟台新华印刷厂蓬莱厂
广告许可证	琼工商广字04号
电子邮件信箱	reader@newtype.com.cn
读者热线	010－62924382
广告发行部	0351－7066387
投稿信箱	北京市清河邮局062信箱
邮政编码	100085
定价	6.50元

电子游戏与电脑游戏

目录

CHRONO CROSS クロノ・クロス

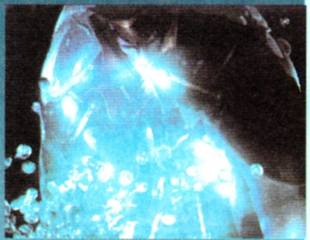
CHRONO CROSS
基本系统及主线流程攻略

机种:PS　厂商:SQUARE　类型:RPG
媒体:CD－ROM×2　发售日:1999年11月18日

主人公セルジュ的旅行……

在海边的アルニ村，主人公セルジュ与村民们平稳地生活着。一日セルジュ幼时的玩伴レナ与他一起来到オパーサ浜，就在二人回忆此前的事情时，突然一个声音在不断呼唤着主人公的名字，之后セルジュ的视线变得异常模糊，最后他的意识完全坠入黑暗之中。

当他醒来后发现レナ不见了，一个老人告诉了レナ在アルニ村，在村中发现レナ好像并不认识他，村中的人也与セルジュ这个人不十分熟悉，只有レナ说10年前她青梅竹马的好友セルジュ就死了，现在他的墓就在村西的山岸上。对这个事实既不能理解并且十分伤心的セルジュ来到山岸上，在此遇上了アカシア龙骑士团的人，就在危机时刻一个谜之少女キッド出现。此后セルジュ便开始了一个大的冒险。



两个时空之中的人物差异

World
世界观

两个不完全相同的世界

在并行的两个世界中，セルジュ会不断地在HOME WORLD和ANOTHER WORLD中穿行，在这两个世界中地名几乎是完全相同的，但村中的样子与人们的经历和性格会有很大变化。这些事物与人会对主人公セルジュ的命运会有很大影响。两个世界中的人或事件可能有某些因果关系。

HOME WORLD　テルミナ普通的民家　生育セルジュ的家

生育主人公セルジュ的世界，一切的一切都按正常的进程发展着，人们对セルジュ的存在没有任何疑问。




房屋的变化　人物的变化

似是而非的世界，在这里人们认为セルジュ是从另外一个世界来到的，人们的生活习惯与HOME WORLD不同。





ANOTHER WORLD　テルミナ内的大豪宅　另外一个人的家

自由度高、复杂的战略性构成的战斗系统

游戏中采用了崭新的战斗系统，每个角色都有自己的行动力，通常攻击和魔法元素攻击都会消费行动力，当一个角色行动时另外两个角色会根据数值使行动力回复。战斗画面的左上角元素场的变化，这些系统要求玩者有很强的战略意识。

●クロス・シーケンス・バトル(CROSS 战斗系统)

在行动力许可的范围内输入指令，可以对敌人使用物理攻击或魔法攻击，由于角色行动是自由的，所以角色行动的顺序对作战是很重要的。

左右胜利的三大要素

●エレメント(元素)

与魔法有相同的性能，每个角色的元素一回作战只能使用一次，使用的时机会左右到战局的变化。

●フィールドエフェクト(场地属性)

战斗场地的属性，场地的属性对角色的先天属性和使用元素的属性有很大联系，是重要的战斗要素。

敌人的反击

由于战斗的自由度很高，因此相同的敌人在不相同的场下会有不同的攻击方法，而敌人攻击时一般都会使用对他有利的元素，这样会时常打乱自己的战斗布属，因此在战斗前观察场所和敌人的先天属性是很重要的。

1. CROSS 战斗系统

考虑敌方能力的战略

战斗时的行动

战斗中每个角色都会产生复杂的行动组合，为了能将敌人打败，玩者没有必要按常规攻击，你可以在一名角色行动后不使用元素，而换另一个角色，等到角色的元素等级都到最高时，再使用对敌人有利的元素一气将敌人击败。像这样的方法在战斗中还有很多。轻攻击的伤害力低但可以多次使用。元素的攻击高，但会消费很多行动力。这样在战斗中会充满紧张感。

攻击 通常物理攻击，弱－强的威力和命中率成反比，对其它角色的行动力回复量也会产生不同的效果

元素 攻击系和支援系的特殊能力，元素等级有使用界限。

防御 防御敌方物理攻击的方法，对元素攻击防御无效。

逃走 中断战斗进程并脱逃

弱攻击
中攻击
强攻击

↑元素等级上升
↑自己处的角色行动力回复
↓减少自己的行动力

战斗中的状态部分

画面下方的状态部分，分别表示可以使用的元素等级和行动力残量，这是战斗中最直接的状态表示。战斗中各角色的行动力数值也是组织下一轮进攻的重要参数。

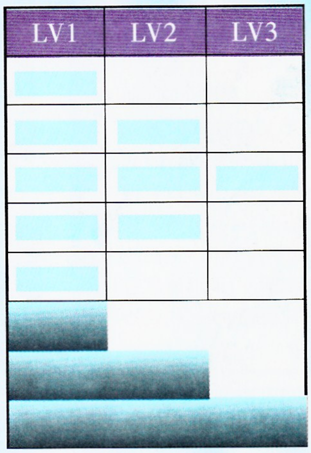


2. 元素

使用强大特殊能力

元素的使用条件

与以往的 RPG 不同，元素包括了传统的魔法，必杀技和道具，它所体现的魔法又包括攻击系、支援系和召唤系。这一切是战斗的重要组成。但是它也有自己的使用限制。这是由角色的元素等级所决定的，每个角色的弱、中、强攻击会增加 1.2.3 的元素等级。每种元素在一回战斗中只可使用一次，下一次战斗时它会自动回复初始状态。



使用时机很重要

元素的使用会消费很多行动力，在使用前最好能考虑是否有必要，攻击系和回复系的使用以不要令己方陷入僵局为好，当然也有不故一切疯狂使用的时候(危机时)。

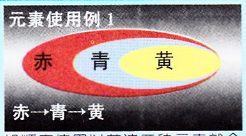


3. 场地属性

己方和敌方都同一地形效果属性

变化的地形属性

战斗开始时，敌我双方所在的地形会产生一个相应的元素场(混色时多，同色时少)。当战斗中的任何一方使用于元素攻击时，这个元素的属性便加入到元素场中，并替换一个原有的元素。战斗中敌人会使用有利的元素进行攻击，己方也应该这样，攻击时既要考虑到自己的先天属性，也要考虑到与敌方属性相克的元素。当元素变成同色时就可以使用与之相同颜色的召唤魔法了。



如顺序使用以前这三种元素就会产生这样的元素场



属性统一为白色后，白属性元素的威力上升，并且可以使用相当的召唤魔法

场地属性活用法

使用对自己有利的元素属性

使敌人有利的元素属性崩溃

最后使召唤魔法的发动成为可能

召唤元素

是召唤所必要的元素，比通常的元素有很大的效果，但如果场地属性不成为同色就不能使用。但这种元素在游戏中是很难取得的。



战斗前的准备

游戏中战斗的胜负不能单纯地用攻击力和防御力数值来计算，你必须在保证一定的攻击力和防御力的基础上合理地配置各种魔法元素。这与以往的RPG游戏不同，角色的各种状态数值以左图中的解说来表示。



⑤影响命中率的正确さ：与通常物理攻击的命中率相关的数值，数值越大命中率越高。

⑥影响魔法攻击的魔力：与元素效力相关的数值，魔力越高元素攻击威力最大。

⑦影响防御力的耐久力：防御敌方物理攻击是产生的伤害马此数值成反比

①元素条的现状：元素配置的形状，当打败生要数人时可得到★，这样就会追加新的元素条。

② HP的现在值、最大值：当现在值为0时角色战斗不能。全员HP数值为0时GAME OVER。

③角色的先天属性：各角色所拥有的原始属性，基本上是不能改变的，全部属性共有6种

④影响到攻击力的腕力：角色的腕力加武器的攻击力就是现有角色的攻击力。数值越高产生的物理伤害越重。

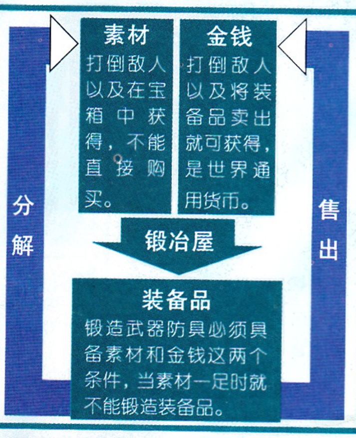
⑧影响回避率的身轻：与回避敌物理攻击相关的数值，数值越高，回避率也就越高。

⑨影响魔法防御的抗魔：抗数魔法攻击的数值。会影响敌魔法产生伤害值的大小。

⑩影响行动力回复量的スタミナ回复力：与行动力回复量相关的数值，数值越高回复越快。

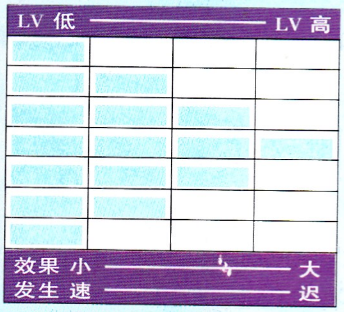
装备品

游戏中的装备品与一般的RPG也不一样，首先它不能靠购买来获得武器防具，而是在拥有了某些素材的基础上才能打造出等级更高的武具，不用的装备品虽可以直接卖掉，但最好是将其分解。这样就得再次获得素材。某些角色的特殊武器，由于不能靠锻造获得，所以在分解这些武器时最好慎重一些。



元素条的设定

元素基本上是一回战斗只能使用一次，因此它配置的场所就显行十分重要，在低等级配置，发动时间早但威力低，在高等级配置，发动时间迟但威力高。两种配置方法各有其长短，要视角色的能力以及敌人的战力而定。



消费元素

消费元素与通常元素不同，在战斗中一种消费元素最多可以在一个元素中装备5个，在战斗以外也可使用。当使用完后可以在商店中购买。经常配置消费元素在战斗中是很有必要的。

○=使用可能 ×=使用不可	通常元素	消费元素
移动中	×	○(减少所持数)
战斗中	○(只能装备1个)	○(可装备5个)
战斗终了时(不用消费品回复)	○(使用元素等级的残量)	×
战斗终了时(用消费品回复)	○(使用元素等级的残量)	○(通常元素使用优先)

配置元素时的注意点

角色拥有的先天属性并不代表只有这种属性有该角色身上才是最好的，相反，每个角色都应该多配置一些不同属性的元素，而先天属性只表示角色对这种元素的抵抗能力。另外回复系的元素最好的配置在低等级处。元素的配置有无数种组合，是好是坏不能一概而论，重要的是随机应变，这样才能体会到战斗的乐趣。

■角色先天属性的元素各配置
■混入与队伍内其它角色先天属性的元素
■回复系，支援系的元素尽量有相对较低的等级配置。

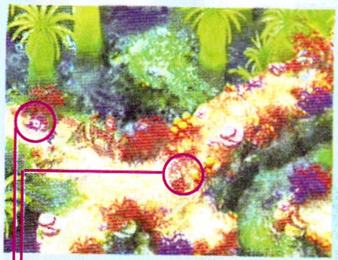


当战斗开始时

在游戏中敌人在地图上是可见的，当敌人与队伍中先头的角色接触后便会发生战斗，当然玩者也可以回避一些无关的敌人。画面上的敌人都有自己的特性，了解了这些特性会对你的战斗有很大帮助。

杂兵系	在地图画面上不断徘徊，拥有多种行动方式
事件系	行动神出鬼没，既例不打败它也会一会对故事发生影响。
BOSS系	打败这种敌人时会得到☆，使角色成长。一般是要必须打败的。

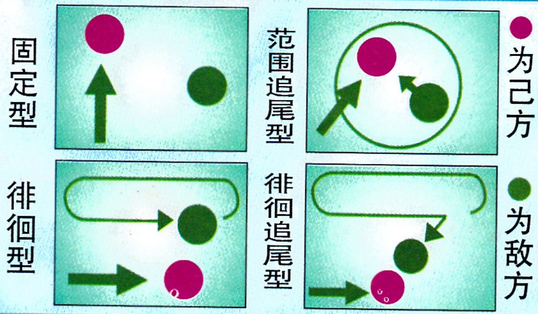
画面



敌角色：有不同的行动方式

己方角色：先头角色与敌接触后发生战斗

敌行动方式



战斗中中断可能

在战斗可以选择逃走指令。在不想战斗或是战斗不得时可使用此指令中断战斗，但是事件系和BOSS系的敌人一般是不能回避的。

角色的成长

各角色在战斗后会慢慢地成长，但是当到达一定的成长阶段后角色的成长就会停止，下图中表现的就是角色的成长过程。当角色获得☆后便会得到新的成长阶段，这样当再打败敌人后角色的状态数值便会再次增加。

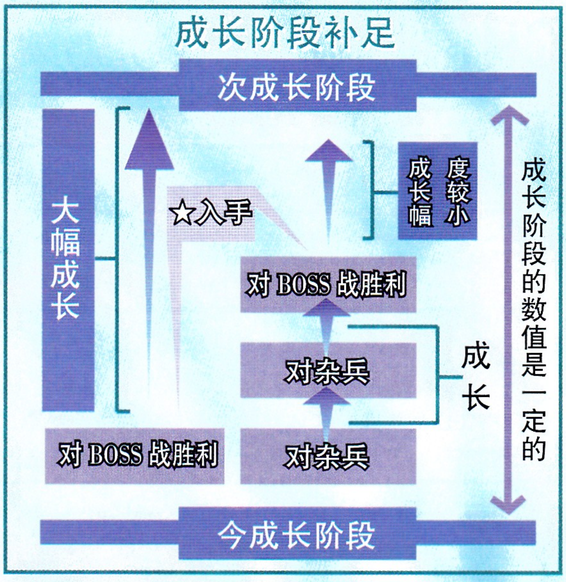
战斗胜利 状态值上升道具、元素、金钱入手

战斗胜利 旧成长阶段到达，状态值不会再发生变化

★取得 状态值大幅上升，道具、元素、金钱入手、元素条追加

新的成长阶段

注意!!
当取得★时如果有战斗不能的角色，那么这名角色的元素条是不会增加的。

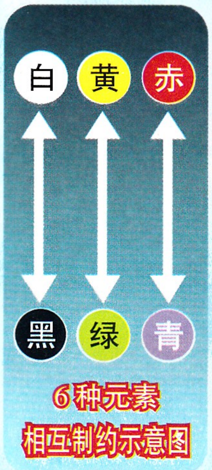


战斗中各角色スタミナ回复量与自身回复力的关系

1. 当命中率高的弱攻击完成后，强攻击的命中率上升。
2. 完成魔法元素攻击后，角色的行动力为1.0，此时更换角色。
3. 当另外的角色进行1中的行动时，其它角色逐渐回复行动力。
4. 受到敌人攻击后，使用回复元素补充体力。
5. 对通常物理攻击无效的敌人使用元素进行攻击。
6. 当其它角色行动力回复后，在将1～5行动进行循环，便是作战的基本要领。

消费方式 \ 回复量		两种不同回复力的角色	
		10的场合	12的场合
角色行动	弱攻击（1.0消费）	1.0	1.2
	中攻击（2.0消费）	2.0	2.4
	强攻击（3.0消费）	3.0	3.6
	元素（7.0消费）	1.0	1.2
	召唤元素（7.0消费）	1.0	1.2
	防御（不消费）	1.0	1.2

战斗终了后己方状态异常的症状及属性



状态	属性	症状
毒	绿	在战斗中和平时行走时会不断地减少HP
やけど	赤	战斗中防御力下降。行走时遇到的陷阱伤害倍增
ねんざ	黄	战斗中攻击力下降，行走时速度减慢
风邪	青	战斗中行动力回复速度变慢

状态	属性	症状
臆病	绿	敌方必杀率上升
混乱	赤	操作不能（会向己方攻击）
めまい	黄	回避率下降
冻结	青	行动不能（全员冻结后GAME OVER）
过劳	白	全员行动力消费上升
睡眠	白	操作不能且防御力下降
黑暗	黑	命中率下降
咒い	黑	受伤害和行动力下降
元素使用不可	全属性	对应元素使用不能

CHRONO CROSS 全部同伴取得方法



セルジュ

游戏的主角,没有什么特别的说明



キッド

加入地点:Another world 风鸣きの岬或テルミナ或ガルドーフ

条　件:风鸣きの岬战斗后,选同意加入,(如选不同意,那么将在以后加入)最后仲间方法必须取得“クロノクロス”和“グランドリーム”,在隐者之岛进入キッド过去后。



ポシェル

加入地点:HOME WORLD アルニ村

条　件:1. 在食堂内的小屋中得到“ハケランの骨”,然后去村长所在的广场将此物交给它

2. 在风鸣きの岬不让レナ成为同伴后自动加入



レナ

加入地点:ANOTHER WORLD アルニ村

条　件:在风鸣きの岬不答应キッド成为同伴后在アルニ村自动成为同伴



ラッキーダン

加入地点:ANOTHER WORLD アルニ村宗教部屋

条　件:调查祭坛上的人形后,将“サメの齿のお守り”给那里的人看(队伍中必须有两名同伴以上)



アレフ

加入地点:ANOTHER WORLD テルミナ酒场

条　件:不发生ミキ之委托的事件,并且ヒェール没有成为同伴



ピエール

加入地点:ANOTHER WORLD テルミナ锻冶屋

条　件:以不发生ミキ之委托的事件,并且アルフ没有成为同伴为条件,向门口来回跑的小孩要一件“勇者のハッジ”。



スラッシュ

加入地点:ANOTHER WORLD 影切りの森

条　件:在テルミナ接受ミキ的委托



ジルベルト

加入地点:ANOTHER WORLD テルミナ灵廊

条　件:第一次蛇骨馆事件后与之对话



スカール

加入地点:ANOTHER WORLD テルミナ

条　件:收集全部的骨



ルチアナ

加入地点:ANOTHER WORLD 蛇骨馆

条　件:第一次蛇骨馆事件结束后,再次回到蛇骨馆研究屋内,打听情报后找到她对话即可



改良フィオ

加入地点:ANOTHER WORLD 蛇骨馆

条　件:ANOTHER WORLD ヒドラの沼中得到“生命の辉き”后去蛇骨馆天台对它使用



コルチャ

加入地点:ANOTHER WORLD ガルドーフ

条　件:接受给キッド取药后



メル

加入地点:ANOTHER WORLD ガルドーフ

条　件:取回ヒドラの体液后在义间发生偷盗事件,第二天答应帮助コルチャ找メル,以上条件全部满足即可在村中找到



ヤマネコ

加入地点:次元の狭间~古龙の岩

条　件:情节进行中



バンクリフ

加入地点:HOME WORLD テルミナ

条　　件:与之对话后 OK



ツクヨミ

加入地点:次元の狭间

条　　件:直接加入但以后会离开



グレン

加入地点:ANOTHER WORLD テルミナ

条　　件:以不答应为キッド找药为条件:在テルミナ城口与之对话后去港口



ママチャ

加入地点:ANOTHER WORLD テルミナ

条　　件:不答应为キッド取药后去テルミナ,与城口的グレン对话后回到港口与ママチヤ对话。



ドク

加入地点:ANOTHER WORLD ガルドーフ

条　　件:以グレン与ママチャ成为同伴为条件,当海贼船幽灵事件结束后回ガルドーフ



スプリガン

加入地点:次元の狭间

条　　件:直接加入



龙の子

加入地点:HOME WORLD 古龙の岩(乘电梯到地下部屋)

条　　件:主角变为ヤマネコ时拿溺之谷得到的“大きな卵”到古龙岩地下。



ツマル

加入地点:ANOTHER WORLD 海贼的船天下无敌号

条　　件:1. 蛇骨馆事件时必须进入ルチアナ研究屋与之对话

2. 幽灵船事件,连续捕获ツマル三次



ラズリー

加入地点:HOME WORLD ヒードラの沼

条　　件:1. 在取ヒドラの体液事件中打败原型昆虫后从那里落下,打败洞中的大章鱼后。

2. 如不答应为キッド取药,她就不会成为同伴



ザッパ

加入地点:HOME WORLD テルミナ

条　　件:与之对话 2 遍后 OK



スネフ

加入地点:HOME WORLD ゼルヘス药屋

条　　件:ゼルベス事件结束后去药屋



ジャネス

加入地点:HOME WORLD ゼルベス

条　　件:グランドスラム的斗技场 3 连胜后。



イレーネス

加入地点:HOME WORLD ゼルベス

条　　件:ゼルベス事件结束后



イシト

加入地点:HOME WORLD 蛇骨馆迹地下室

条　　件:与之对话后 OK



カーシュ

加入地点:ANOTHER WORLD 酒吧内的小屋或海贼船

条　　件:1. 在テルミナ时不选择ゾア

2. 如果在テルミナ时选ゾア,以后会在海贼船中加入



ラディウス

加入地点:ANOTHER WORLD アルニ村

条　　件:主角变成ヤマネコ时在アルニ村与之战斗后



オーチャ

加入地点：ANOTHER WORLD 蛇骨馆
条　　件：打败地狱料理人



星の子

加入地点：HOME WORLD 天龙の岛
条　　件：HOME WORLD 的海月海拿到“星のかけら”后去天龙岛



ギャダラン

加入地点：ANOTHER WORLD 蛇骨馆
条　　件：龙舍中选择正面突破后



リデル

加入地点：ANOTHER WORLD 隐者の小屋
条　　件：第二次蛇骨馆事后



蛇骨大佐

加入地点：HOME WORLD 海贼船天下无敌号
条　　件：第二次蛇骨馆事件结束后加入



ゾア

加入地点：HOME WORLD テルミナ或海贼船天下无敌号
条　　件：1. 在テルミナ时不选择カーシュ
2. 如在テルミナ时选カーシュ，以后会在海贼船中加入



マルチェラ

加入地点：HOME WORLD 海贼船天下无敌号
条　　件：第二次蛇骨馆事件结束后加入



キノコ怪人

加入地点：HOME WORLD 影切りの森
条　　件：与森中瀑布后洞中老人对话后，去大树洞穴内令被困的人从洞脱出，并得到蘑菇后再与老人对话。



ファルガ

加入地点：ANOTHER WORLD 海贼船天下无敌号
条　　件：第 2 回蛇骨馆事件结束后



リーア

加入地点：HOME WORLD 地球のへそ
条　　件：直接加入



ミキ

加入地点：HOME WORLD ゼルベス
条　　件：主角成为ヤマネコ后，并完成复活マブーレ村的事件后。



スティーナ

加入地点：HOME WORLD ガルドーフ
条　　件：六龙之祈全部得到



オルハ

加入地点：ANOTHER WORLD ガルドーフ
条　　件：1. 主角为ヤマネユ时去ガルドーフ与之战斗后得到“青い石ブローチ”。
2. 主角换回自己的身体后拿“青い石ブローチ”给オルハ。



カブ夫

加入地点：1. ANOTHER WORLD 隐者の小屋地面上用アイスガン或冰の息冷却
条　　件：2. HOME WORLD 带ポシュル去隐者の小屋拔起地面上奇怪的植物

以上的所有角色不可能一次全部收齐，有些人的加入与其它角色会相互制约，而有些角色也可能在某段情节中离开，所以最好多 SAVE，以免失去一些重要的同伴。

CHRONO CROSS 全部魔法元素一览

エレメント名	属性	LV	范围	效果
ケア	青	1±7	敌/我方单体	HP 回复
ティア	青	2±0	我方单体	状态回复
フィルブルー	青	1±7	敌/我方单体	(消费)补助魔法
アクアビーム	青	1±7	敌单体	攻击魔法
アイスランス	青	2±6	敌单体	攻击魔法
フリーズ	青	4±4	敌单体	攻击魔法
アクアボール	青	3±5	敌单体	攻击魔法
☆Gフロッグ	青	7±2	敌全体	召唤魔法
☆テラホエール	青	8±0	敌全体	召唤魔法
ハイグリップ	青	4±4	我方单体	物理回避力上升
アンチレッド	青	3±5	敌单体	(先天青的角色使用)封住赤属性
フラッド	青	5±3	敌全体	攻击法
アイスバーグ	青	6±2	敌全体	(先天青的角色使用)攻击魔法
スリップ	青	4±4	敌单体	物理回避下降
ケアラ	青	3±5	我方单体	HP 回复中
ケアレスト	青	5±3	我方全体	(先天青的角色使用)HP 回复大
↓フラット	青	5±0	敌全体	消费
↓アイスバーグ	青	6±0	敌全体	消费
↓Gフロッグ	青	6±0	敌全体	消费
グルーアース	赤	6±0	敌/我方全体	场属性全部青
タブレット	赤	1±0	我方单体	(消费)HP 回复
オーラ	赤	2±0	我方单体	(消费)状态回复
フィルレッド	赤	1±7	敌/我方单体	补助魔法
ボマー	赤	2±6	敌全体	攻击魔法
ファイアボール	赤	1±7	敌单体	攻击魔法
メルトストーン	赤	4±4	敌单体	攻击魔法
バーニング	赤	3±5	敌单体	攻击魔法
☆サラマンダ	赤	8±0	敌全体	召还魔法
アンチブルー	赤	3±5	敌单体	(先天赤的角色使用)封住青属性
ウィーク	赤	4±4	敌单体	攻击力下降
ハイマッスル	赤	4±4	我方单体	攻击力上升
↓ヒート	赤	5±0	敌全体	消费
↓ボルケー	赤	6±0	敌全体	消费
↓マリード	赤	7±0	敌全体	消费
ヒート	赤	5±3	敌全体	攻击魔法
レッドアース	赤	5±3	敌/我方全体	场属性全部变为赤
アゲイン	赤	6±0	我方单体	消费
☆マリード	赤	8±0	–	(先天赤的角色使用)召唤魔法

エレメント名	属性	LV	范围	效果
デトキシン	绿	2 ± 0	我方单体	消费
ヒール	绿	2 ± 6	我方单体	HP 回复
エアーソーサー	绿	2 ± 6	敌单体	攻击魔法
ニードル	绿	3 ± 5	敌单体	攻击魔法
リーフ	绿	1 ± 7	敌单体	攻击魔法
↓トルネード	绿	7 ± 0	敌全体	消费
イーグルアイ	绿	4 ± 4	我方单体	补助魔法
ウーハー	绿	4 ± 4	敌单体	攻击魔法
ヒールウィンドウ	绿	4 ± 4	我方全体	HP 回复
↓ソニア	绿	7 ± 0	敌全体	消费
アンチイエロー	绿	3 ± 5	敌单体	(先天绿的角色使用)封住黄属性
インフォ	绿	6 ± 2	敌单体	(先天绿的角色使用)敌 HP 吸收
トルネード	绿	6 ± 2	敌全体	(先天绿的角色使用)攻击魔法
☆ジニー	绿	8 ± 0	敌全体	(先天绿的角色使用)召唤魔法
↓ヘルブラント	绿	5 ± 0	敌全体	消费
グリーンアース	绿	5 ± 3	敌/我方全体	场属性变为绿
ヒールリーフ	绿	6 ± 2	敌/我方单体	(先天绿的角色使用)HP 回复大
☆ソニア	绿	8 ± 0	–	(先天绿的角色使用)召唤魔法
トッター	绿	4 ± 4	敌单体	攻击命中率下降
カプセル	黄色	3 ± 0	我方单体	消费
ディパース	黄色	2 ± 0	我方单体	状态回复
フィルイエロー	黄色	1 ± 7	敌/我方单体	补助魔法
アップリフト	黄色	1 ± 7	我方单体	攻击魔法
ディスチャージ	黄色	2 ± 6	敌单体	攻击魔法
アップヘイバル	黄色	3 ± 5	敌单体	攻击魔法
ライトニング	黄色	4 ± 4	敌单体	攻击魔法
ノークロース	黄色	4 ± 4	敌单体	补助魔法
↓サンターバレー	黄色	6 ± 0	敌全体	消费
↓ゴーレム	黄色	7 ± 0	敌全体	消费
アンチグリーン	黄色	3 ± 5	敌单体	(先天黄的角色使用)封住绿属性
Pイレイザー	黄色	7 ± 0	敌全体	(先天黄的角色使用)物理无效
ハイプロテクト	黄色	4 ± 4	我方单体	攻击力上升
サンダーバレー	黄色	6 ± 2	敌全体	(先天黄的角色使用)攻击魔法
☆雷蛇	黄色	8 ± 0	敌全体	(先天黄的角色使用)召唤魔法
↓アースクエイク	黄色	5 ± 0	敌全体	消费
イエローアース	黄色	5 ± 3	敌/我方全体	场属性全变为黄
☆ゴーレム	黄色	8 ± 0	–	(先天黄的角色使用)召唤魔法

エレメント名	属性	LV	范围	效果
ヘビィブロー	黑	1 ± 7	敌单体	攻击魔法
フィルブラック	黑	1 ± 7	敌/我方单体	补助魔法
グラビトン	黑	3 ± 5	敌全体	攻击魔法
ゲットソウル	黑	2 ± 0	敌单体	攻击魔法
ヴォイド	黑	2 ± 0	我方单体	消费
ジーニアス	黑	4 ± 4	我方单体	法攻击力上升
フーリッシュ	黑	4 ± 4	敌单体	魔法攻击力下降
マナフィーブル	黑	6 ± 2	敌/我方全体	元素伤害减半
フォゲット	黑	6 ± 2	敌/我方全体	(先天黑的角色使用)元素使用不可
ポーション	黑	6 ± 0	我方单体	(消费)HP 回复大
↓ブラックホール	黑	6 ± 0	敌全体	(消费)トラップ元素
↓访问者	黑	7 ± 0	敌全体	(消费)トラップ元素
インフェルノ	黑	4 ± 0	敌单体	即死效果
フリクション	黑	5 ± 3	敌全体	攻击魔法
☆ジ・エンド	黑	8 ± 0	敌全体	(先天黑的角色使用)召唤魔法
アンチホワイト	黑	3 ± 5	敌全体	(先天黑的角色使用)封住白属性
↓フリクション	黑	5 ± 0	敌全体	(消费)トラップ元素
ブラックホール	黑	6 ± 2	敌全体	(先天黑的角色使用)吸入全部敌人
リベンジ	黑	5 ± 3	敌单体	(先天黑的角色使用)异常状态向敌方转化
☆访问者	黑	8 ± 0	–	(先天黑的角色使用)召唤魔法
レーザー	白	1 ± 7	敌单体	攻击魔法
シューティング	白	2 ± 6	敌单体	攻击魔法
マナコール	白	6 ± 2	敌/我方单体	元素伤害 1.5 倍
リカバー	白	3 ± 5	我方全体	HP 回复
オールクリア	白	4 ± 0	我方单体	(消费)全异常状态回复
リバイブ	白	1 ± 7	我方单体	战斗不能回复
フォトン	白	3 ± 5	敌单体	攻击
コメット	白	4 ± 4	敌全体	攻击
センスティブ	白	4 ± 4	敌单体	法攻击力下降
クリア	白	2 ± 0	我方单体	(消费)状态回复
ピュリファイ	白	4 ± 4	我方单体	全状态回复
M イレイザー	白	6 ± 2	我方单体	(先天白的角色使用)魔法攻击无效
ウォール	白	4 ± 4	我方单体	魔法防御力上升
ウルトラノヴァ	白	6 ± 2	敌全体	(先天白的角色使用)攻击魔法
☆センレツ	白	8 ± 0	敌/我方全体	(先天白的角色使用)召唤魔法
アンチブラック	白	3 ± 5	敌单体	(先天白的角色使用)封住黑属性
↓ホーリー	白	5 ± 3	敌全体	敌全体
↓ウルトラノヮァ	白	6 ± 0	敌全体	(消费)トラップ元素
↓ユニコーン	白	7 ± 0	敌全体	(消费)トラップ元素
☆ユニコーン	白	7 ± 1	我方全体	(先天白的角色使用)召唤魔法
ホーリライト	白	6 ± 2	我方全体	(先天白的角色使用)HP 全回复 + 状态回复
ホーリー	白	6 ± 2	我方全体	(先天白的角色使用)HP 全回复 + 状态回复
リターン	白	5 ± 3	我方单体	(先天白的角色使用)HP 全回复 + 战斗不能回复

CHRONO CROSS 全部特殊道具取得方法及用途

名称	取得场所	用途
大トカゲのウクコ	HOME WORLD アルニ村渔村的渔师,回答:“きっとそうだは”	给村中的一位少年,可得到魔法元素
サメの齿のお守り	HOME WORLD アルニ村的キキ的父亲处	ANOTHER WORLD 村中用此物得到同伴ラッキーダン
ヘケランの骨	HOME WORLD アルニ村酒场内小屋床下	在村中用此物得到同伴ポシュル
青リンドウの花	HOME WORLD 溺れ谷悬崖上	在テルミナ送给グレン
おおきなたまご	HOME WORLD 溺れ谷巨鸟边的蛋壳中	使龙の子成为同伴
しゃれこうべ	HOME WORLD 溺れ谷龙的遗骨前	使スカール成为同伴必须的物品之一
いかつた肩甲骨	HOME WORLD 影切りの森流水之后的洞中	使スカール成为同伴必须的物品之一
しつかりした骨盘	HOME WORLD ガルドーフ素材交换少女处	使スカール成为同伴必须的物品之一
まつすぐな背骨	ANOTHER WORLD ヒドラの沼中	使スカール成为同伴必须的物品之一
バラバラの骨	HOME WORLD 亡者の岛	使スカール成为同伴必须的物品之一
骨太なろつ骨	ANOTHER WORLD 水龙の岛中的调查员	使スカール成为同伴必须的物品之一
试作テレシフター	キッド在风鸣きの岬成为同伴时或テルミナ(キッド在风鸣きの岬不成为同伴)	队员替换
勇者バッジ	HOME WORLD テルミナ锻治屋处的少年	使ピェール成为同伴(蛇骨馆侵入前)
香りぶくろ	HOME WORLD 影切りの森流水后的洞穴中	及引种子打倒拦路的怪物
蛇骨馆の键	HOME WORLD 蛇骨馆的龙小屋内	开启蛇蛇骨馆正门
かざりものの盾	HOME WORLD 蛇骨馆内存机关部屋中	安放在没有质的士兵处,以便能打隐藏部屋
星色のお守り袋	HOME WORLD ガルドーフ答应为キッド找解药	次元间移动
白い诗集	与 ANOTHER WORLD アルニ村酒场的少女对话后在 HOME WORLD 同一地点得到	与 ANOTHER WORLD アルニ村酒场的少女交换虹色の贝壳
绿の音色の铃	HOME WORLD ガルドーフ酒场中的矮人	进入 ANOTHER WORLD ヒドラの沼
调查队の装备	ANOTHER WORLD ヒドラの浴中的调查队长	不受毒沼的伤害
生命の辉き	ANOTHER WORLD ヒドラの沼中	使改良种フィオ成为同伴
客间のかぎ	ANOTHER WORLD 蛇骨馆地下室士兵边上的箱子	打开蛇骨馆中被锁的门
ピパ族の虫笛	HOME WORLD ヒドラの谷中打败ピハピペ	呼唤此地的巨大昆虫
ヒドラの体液	HOME WORLD ヒドラの谷打败巨蛇	为キッド制作解毒剂
冰の息	HOME WORLD 水龙の岛	冷冻死炎山中的溶岩
地下牢の键	リデル救出作战时	打开地下牢
憎しみの泪の破片	在情节中被マルチェラ拾到	生成カロノクロス,得到龙神の神子の纹章
爱の泪の破片	セルジュ取回身体时	生成クロノクロフ
クロノクロス	得到以上的两枚破片后去龙神の泷	进入 BEST END 必须的元素
龙の泪	集齐六龙之祈后在巫女塔中的スティーナ处	令セルジュ取回身体
赤龙の祈り	打败赤龙	生成龙の泪所必要的物品
青龙の祈り	打败青龙	生成龙の泪所必要的物品
黄龙の祈り	打败黄龙	生成龙の泪所必要的物品
绿龙の祈り	打败绿龙	生成龙の泪所必要的物品
黑龙の祈り	打败黑龙	生成龙の泪所必要的物品
白龙の祈り	打败白龙	生成龙の泪所必要的物品
かじやの职人魂	ザッパ成为同伴时	自己锻造装备
ハンドル	海上乐园的船内	令船长的骗术暴光
贤者のシオマネキ	海上乐园的船内	进入死海必须的物品
ガライの思い出の品	隐者の岛上的ラディウス处	进入亡者の岛内部
イルランザー	在亡者の岛打败ガライ	破解魔剑グランドリオン的邪气
ステーションパス	死海内部	通过被拦住的通道
绝版医学解体新书	死海内部被拦住的门内	同伴ドク领悟 LV7 的必杀技
剧场の剑	死海内部	同伴ビェール领悟 LV7 的必杀技
きのこ	影切りの森大村洞内的人处	キノコ怪人成为同传伴
调查队の爆弹	土の龙岛队员处	用怪物炸起并堵处喷沙口
古き大地の果实	ヒドラ沼打败ピパピペ后	令巨型昆虫带众人去世界のへそ
形见のペンダント	带カーシュ去亡者の岛并打败前手下	令ダリオ取回记忆
アイスガン	キッド的记忆中	扑灭大火
时のたまご	打败星之塔最后的 BOSS 后	去异空间与最终 BOSS 战斗
试作时间变速机	强くてニューゲーム开始后	移动速度加快
身体わりの护符	强くてニューゲーム开始后	主角在战斗中与其他队员替换

CHRONO CROSS 主线流程攻略

はるか时の呼び声

游戏开始后，セルジュ与キッド之外的第3名同伴会随机更换，玩者只要打开黑色水晶的机关后乘电梯来到塔的最高处就可以了。



清晨，セルジュ醒来发现自己是在作梦，为了能轻松一下，他走出家门在村中与朋友们谈话，アルニ村中的中央是购买物品的地方，从哪儿可以买到魔法或是打造武器、防具。村的右侧是村长ラディウス所在的广场，他会教你一些作战中的技术，实际上与这里的人谈话都可以学到本游戏的玩法，是个像“初心者之家”的地方。



去海边与レナ谈得知她让你去找3个“ウロコ”，这种东西一定要去地图左下角的“トカゲ岩”才能得到，在这里要与一种看上去很像雉鸡的生物作战，但是由于它们看到你就跑，所以一定要设法捕捉它们，此处有3只，第一只用大岩石堵住洞的出口就可以了。第二只要打败画面上面那只上下来回走的家伙，然后向上走，这里可以从上面的高地走下来，原来的那个家伙就会在下面来回走动，这样就可以从上面跳下将之捉住。第三只只要不断地追就可以，因为它跑的比较慢。最后得到了3个“ウロコ”后回村与レナ对话，然后去“オバーサの浜”就会发生时空转移的情节。





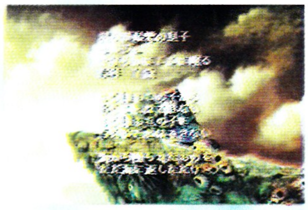






怀かしき见知らぬ友よ





等到セルジュ醒后发现レナ已经不在了，在身边的确是一位从未见过面的人。当セルジュ回到アルニ村后发现村中的景物，与刚才不一样了，当他来到海边找到レナ后，发现レナ并不认识他，这到底是怎么一回事呢？在与レナ的谈话中才知道此时已经是10年以后了，レナ说那个叫セルジュ的孩子已经在10年前的一次事故中死去了，而他的妈妈也在那几年后去世了。怎么会这样，已经过了10年，难道那次奇怪的事件是时空错乱吗？看来与レナ谈到也只有这些了，想了解事情只有问其他人，临走时レナ告诉你那个的墓在“风鸣きの岬”。村长也不在了(看来是老死了!)。

いとしき思い出の形见に



在村中依然打听不到任何有关的事情，没办法只好先去“风鸣きの岬”，那里的墓碑又添了不少杂草，墓碑上刻着母亲留下的话，看来自己在这个时空里确实已经死了。

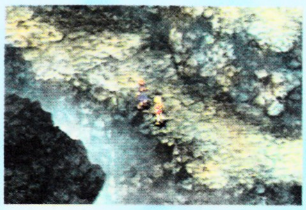


就在这里身后有人说“难道是10年前セルジュ那小子的亡灵吗？”回过身来后多了3个陌生人，几句话后就要动手，此时，又一个人说“等等”，随话音看去了，高处站着一位可爱的少女(拔刀相助!)，在少女与那三个人的谈话得知他们是“アカシア龙骑士团的人”，话不投机，于是两伙人打了起来。



作战时最好将魔法夹在普通攻击中，这样便可造成大伤害，胜利三个人不服，说要来日再战。此时可以让那位少女加入，少女的名子叫“キッド”。

港町テルミナ 荣光の龙骑士团



回到地图画面可以先去东面的“ヒドラの沼”看来，那里以前是不让进的，此时虽然没有人阻挡，但是水源已被污染，免强走会不断地减少生命值。看来只有アルニ村北面的“溺れ谷・南”一条路了，谷中的士兵正在进行某种考察，在谷在边的出口要再次与刚才3人中的两人战斗，战斗中首先要集中力量将一人打败，不然在他们的合体技发动时是抵挡不住的。打败他们后向上面走，以“灵媒师”的身份可以来到上谷上上面，在此地可以得到一个骷髅形态的物品和一束花（此地的敌人很强，尽量不要与敌人相遇），如果你想去那只大鸟的所在地，就要有必死的决心，以现在的实力恐怕还有些不足，不如以后再说吧。





从谷中穿过来到山上北部，此地有三个地方テルミナ，影切りの森和蛇骨馆。先去テルミナ打听消息，在城口会遇到一个青年，他与左边的老伯谈了几句话后便离开了。从第二层直向右边走，可以来到一处环境很好的地方，在那里再次遇到了刚才那位青年与一名女子在一起，他与那女子谈了一会儿看到セルジュ便问可不可以将那朵花送给他，由于花在自己这里也没什么用，于是便卖个人情，二人又谈了一会儿便离开了。



从房下面的小道可以来到在船停泊的河边，在那里又会遇到刚才在街喧闹的少年“コルチャ”，二人向他提出要去蛇骨馆，他说只要将认得去那里路的人带来再加上钱就可以了，于是二人便去寻找知情者，但是村中没有这样的人，不过在一处房间内出现了一个叫ミキ的女子，她说スラッシュ在“影切りの森”失踪，想请セルジュ和キッド帮忙，由于听说森林中有通往“蛇骨馆”的路，于是便爽快地答应了。**（如果在此地不发生ミキ委托寻找スラッシュ的事件，那么就有机会令村中的魔术师或谜之剑士加入）。**





蛇骨馆 过去への鍵をもめて

在森林入口处，先前那个挡路的骑士被ミキ引开了，这样也就可以向里面走了，在路上遇到一名男子，他说了几句奇怪的话便跑开了，来到森林深入发现那名男子正被人围攻，于是前去助战，胜利后那个男子进入水流下面的洞穴中，跟进去后将知他就是ミキ要找的スラッシュ，他也正是知道前往蛇骨馆路的人。令他加入后再回到洞内得到前人留下的香袋和日记，从日记中得知前往蛇骨馆的道上有怪物拦路，必须用某种东西才能引开它，而这种诱耳必须用香袋的香味引来森林中一种植物的种子才行。























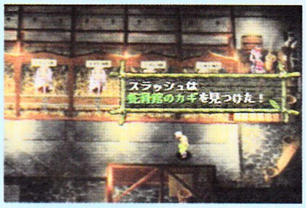


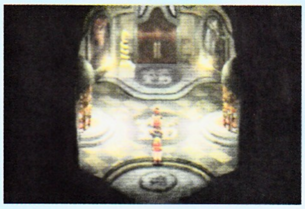
用种子将森林中一种奇怪的生物引到那个不动的怪物处，它会吃掉那个生物，再与之对话运气好的话它令变小而逃走，不好的话就要与之战斗。通过这里后来到一处大树旁，这

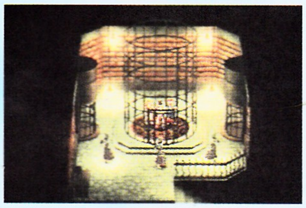





里虽然有埋伏，敌人是龙骑士团的“ゾア”。他与那两个被两次打败的傻瓜一起，战胜他们就可以进入蛇骨馆地下水脉，途中要用巨石挡住出怪物的洞，就可以逆流而上了。从底进入蛇骨馆，这里有许多卫兵在巡逻，其中一间房屋内有喂龙的迷你游戏可得到奖品。在这间屋内可得到“蛇骨馆の键”，进入正面的





门后，有一处机关如果胡乱地转动，就会立刻掉进敌人设下的陷阱中，打败三名看守后换上他们的衣服，在馆中多转一转会来到一处宝物库，守门的卫兵会向你要口令，并给你四种选择，但这四种没有一个是对的，你只要什么都不做，一会儿卫士就会说口令就是“沉默”，于是便可以进入了。在宝物库内有一处机关开动它会将你弹进另一个地方，那里的一个女科学家会放出怪物与你战斗，胜利后发现了这间房内还有一个迷之生命体，但由于现在并不能带走它，于是众人决定离开，在





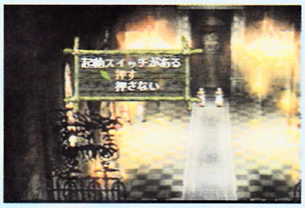




离开时那个女子说对主角等人很感兴趣，并定下了以后再见面的约定，在馆内仔细调查可以得到不少宝物，并且还能获得开门的密码，密码是“右 3、左 9”，这样就能将大门打开了（**如果玩者进蛇骨馆前，在村内收得的是另外两名同伴中的一名，那么开启大门的秘码就会改变**）。

在里面会遇到时之预言者，他会向你解释这两个时空的关系，得到此人的提示主角也解开了一些心中的谜团，不过スラッシュ说老人身边的小女孩很像自己的妹妹，不过当众人得知她便是龙骑士团四天王中的一人时都十分惊讶，当然也

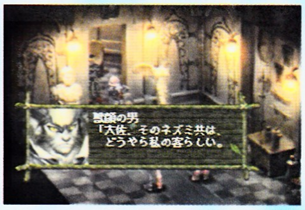




少不了与之一战。战胜她后，老人会告诉馆中的一些秘密，于是众人继续探索，在大厅中会遇到一位道化师，他（她?）会提醒从人要小心最好不要冒然前进，不然会有意想不到的事情发生，说完便离开了，在大厅内按老人的提示可以找到机关，





之后打败守卫便可以利用浮梯进入，里面有一 SAVE 点，最好能记录一下，在第二个门内会遇上蛇骨大佐和一个兽面人，与兽人（很强）战斗后，主角的神情有些奇怪，就在危机时刻，大佐的女儿闯了进来，キッド抓住她要求大佐放了众人，上到天台兽面人利用诡计将キッド打落下去，主角与スラッシュ也一同跳了下去，这时会强制让你 SAVE 一次。






ガルドーフ　さざなみに誘われて







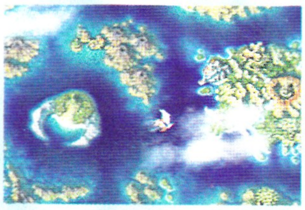


主角醒来后发现自己躺在一个老婆婆的家中，在屋外发现キッド与スラッシュ都在，从キッド的谈话中得知他们是被コルチャ救的，随即キッド便倒在地上，コルチヤ让主角赶快将她送往村中的诊疗所。在村中听医生说她中了某种蛇毒，相当厉害，如果想救她必须要找到某种巨蛇的体液才行，不过这种生物好像已经绝种了，想找到十分不易，医生现在也没有办法，此时那个道化道ツクヨミ又出现了，她戏弄了コルチャ一番便消失了，此时キッド交给了主角一件物品让他保重，之后众人准备去塔中找巫女。

但是巫女只提到了一些有关龙之一族的事，对于怎样找巨蛇的体液却一点也没有说，只好先去岸边找コルチヤ，然后准备去别的大陆，小船来到テルミナ城。此时玩者可以到各地去收集一些同伴，然后再去找巨蛇，不过在这个世界巨蛇已经灭绝了，到底该去哪儿找呢？按那位预言老人的话，在这个世界上应该有一处“虫蚀洞”，找到这个地方就可以回到原来的世界中了。其实只要是细心的人应该立即想到“オバーサの浜”，在那里只要使用キッド送给主角的的道具“星色のお守り袋”便可回到10年前的那个世界中。









回到原来的世界后立刻去“ヒドラの沼”，此时拦路那个家伙会让你进入沼中，进沼后向左边走，路上会遇到一位拿伞的怪物，打败它可以得到“ピパ族の虫笛”，再向上走来到一处平台使用虫笛便会与巨大的昆虫战斗。打败昆虫后发现地上有一处裂痕，于是上前调查，但不幸落了下去，在洞底为了救被困的妖精要与大章鱼再打一仗，之后妖精便成为同伴。最后准备好后便可以在沼柞找巨蛇，打败巨蛇后便可得到“ヒドラの体液”（调查蛇尸）。这样再回来10年后的那个世界在テルミナ乘船回到キッド养病的地方，将药交给医生，キッド便可归队。





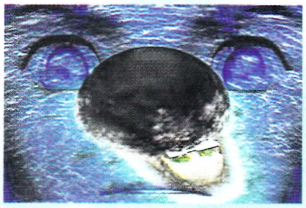


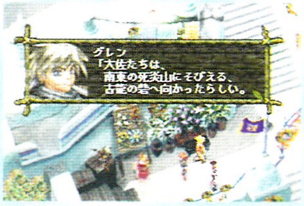


隐者の小屋　もうひとりの剑士

此时，キッド会问主题是否继续留下这个世界，笔者回答是“不回原来的世界”，于是众人前往テルミナ，在准备出城前又见到了以前在出现过的骑士グレン，当听说了有关“古龙的岩”后，グレン让主角去某个地方找一位骑士团退修的老骑士打听，说完就走了。四处打听一下，因没有什么新的消息，于是众人决定乘船出海，在海边再次令コルチャ仲间，并得到了他的船，这样就可以去グレン所说的那个地方，在地图的东侧有一处叫“隐者之岛”的地方，在岛上要与那个奇怪的道化师战斗，战斗后有一名老者出现，他看上去很像アルニ村的村长。在这里宿了一夜后第二天准备去寻找那艘神秘的幽灵船。







海の恶梦　亡者のうたう船歌か

在岛的下方有个雾很大的区域，在那种可以遇上一艘海盗船，在船上被船长误认为是与蛇骨大佐一伙，几乎打了起来，不过最后还是被关进了船舱，过了一会儿忽然听到有人尖叫。真正的幽灵船在此时突然出现，众人要先帮船员们打败入侵的敌人，然后在一间有通风道的屋内爬到另一间屋内，那里还有个门，在门的另一侧可以从船员手中得到钥匙。然后去船

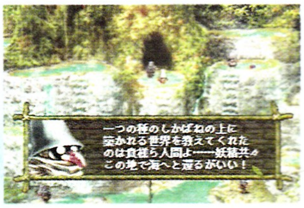
的甲板帮船长打败 BOSS，便可从海盗船离开。






水龙の岛へ何处に眠る青の龙

下一步的任务是前往"死炎山"，在这之前要回到 10 年前世界的アルニ村海边钓鱼的老人处，与他对话可以令他带我去水龙之鸟，在那里打败矮人族长便可以从水龙处得到"冰の息"，这里进入"死炎山"必备的物品。另外提醒大家一下如果已经将妖精收为同伴，一定不要派她出战，不然她就会留在村中，并且从同伴中脱离，请注意。



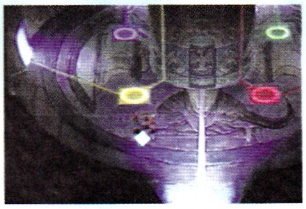
古龙の岩　古の龙たちが梦の迹

得到"冰の息"后立刻前往 10 年后的"死炎山"，在熔岩处使用，可令其冻结，这样在前进中便不会损失 HP 了，死炎山的 BOSS 是一只手提长枪的龙，打败它后アカシア龙骑士团的三个人会出现，并发生战斗，所以在这之前最好能 SAVE 一下。

进入"古龙の岩"首要的任务便是启动这里的"赤、绿、青、黄、白、黑"六个机关，其中在启动黄色机关时要按提示不断地更换队员的排列顺序，按排列组合的方法就可以了。在这些机关中有些是要与 BOSS 战斗的，所以在这之前最好能 SAVE。当剩下最后一个黑色水晶时你会发现这黑里是游戏开始时主角来过的地方。到最上层便可遇到蛇骨大佐和アマネコ（兽面人），打败蛇骨大佐后ヤマネコ突用刀刺向大佐，而后又要与这个家伙战斗，他当然不是对手，当打败他是，他突然说："你不能杀我，因为我就是你，你就是我，如果你杀死我你自己也就不存在了。"并让主角回忆一下以前的某件事，当主角看了中央的那冰冻之炎后再与ヤマネコ对话时竟说出了ルッカ（前作中的女发明家）的名字，这使ギッド起了疑心，因为她从没向ヤルジュ提起过这个名字。就在此时与主角换了身体的ヤマネコ用刀刺向了キッド，而主角此时却是有心无力，只能眼睁睁地看着同伴倒下。而ヤマネコ却十分得意地离开了。







キッド番外篇

如果在"风鸣きの岬"拒绝**キッド**成为同伴，那么在情节上会有**レナ**加入，之后在**テルミナ**会再有机会令**キッド**成为同伴。如再次拒绝，那么直到进入蛇骨馆，与**セマネユ**战斗后，依然会发生**キッド**中毒的事件。

キッド中毒后如不答应为她找解药，那么就暂时不能进行时空转移，直到海盗船上的幽灵事件解决后，再次去**ガルドーフ**令发现**キッド**并没有躲在床上，此时主角以为她已经死了而十分伤心，不过此时**キッド**会从门外突然进来，并说明自己被一位来自异世界的人所救，此后她会强制成为同伴（必竟是女主角嘛）。

如果按以上的玩法，那么妖精**ラズリー**、**コルチャ**与**ソル**便不会成为同伴，取而代之的是**コルチャ**的母亲**ママチャ**、剑士**グレン**和医生**ドク**。



次元の狭间　さまよえる魂たちよ

当ヤルジュ（此时用的是ヤマネコ的身体）醒来后，发现自己在一下很奇怪的地方，这里的门似乎都上了锁，没办进入。此时只要在上边调查一种植物便会有果实掉下来，这样会有个老太婆从屋里跑出来去捡，趁这个机会就可以进入了老太婆的房间，当老太婆回来后先是责怪不应闯入别人的住处，随时又对主角说："原来是被互换了身体！"没想到这个家伙还真了得。此时可以将这个老人收为同伴，出来后到上的屋内又会遇上那个无处不在的道化师。

道化师ツクヨミ向变化为ヤマネコ的主角说要想回到原来的世界就必须找到真实之门，回到现实世界后就不能以セルジュ的名字而要以ヤマネコ的身份出现，说完便走了，此时只能跟着她进门的顺序走就可找到真实之门。









暗からの归还　あらたなる旅立ち







从异次元之涡过来后正好是"ヒドラの沼"。从沼中出来后发现现在是在HOME世界，在海边的准备时空转移时，发现那个地点不见了，没办法只好先回アルニ村，找到セルジュ的母亲，与之对话，在谈中突然村长也来了，当他看到ヤマネコ模样的セルジュ时便与众人大打出手，战胜他后，村长说主角的招术不带半分邪气，于是相信了セルジュ的话，此时村长成为同伴。在村中为新加入的同伴购入一些必备的物品就可以出发了。

テルミナ　龙骑士の光と影

出村后向北面的山谷走，那里的卫兵也不在拦路了。通过山谷后来到テルミナ，在那里打听到イシト在蛇骨馆的消息，于是众人立刻前往那里，在这个世界上蛇骨馆只是一片废虚，调查下面的井户可以进入蛇骨馆的地下牢中，在那里可以找到イシト，并令他成为同伴，有了他就可在テルミナ得到航海用的船了。





マブーレ　人外の者たちの村にて

乘船出海后首先要前往"マブーレ"，在那里可以从探险家トマ14世那里打听到一些事情，之后在村口屋内宿一晚，在夜里会听到在声音，于是主角便出去看个究竟，在村中又遇到那个探险家，并看 见了有个像人鱼的女子，第二天早起众人继续乘船前进，在海中可以找到一个叫"ゼルベス欢乐街"的船。





上船后的事件比较复杂，按以下的顺序便可：

1. 先与船内的全员对话
2. 在船长室与ファルガ见面
3. 在赌场与船长ファルガ决胜负
4. 第一次赌必定会败
5. 去酒吧帮助魔术师表演（之前必须去一决宿屋）
6. 变成猫的模样

［在猫的状态下］

7. 在调理场与猫对话
8. 从甲板的桅杆可来到另一个地方
9. 在房间内与スラッジュ和キミ对话
10. 再去船长ファルガ的房间
11. 去宿屋
12. 在宿屋上的房间里得到"ハンドル"





13. 去找到スネフ让他将自己变成原来的样子

[变回原来的样子后]

14. 去船长ファルガ的房间

15. 去赌场再次与船长决胜负(这次必定会赢)

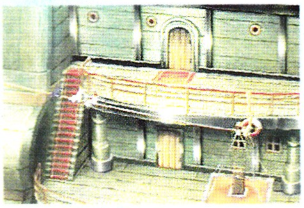
16. 之后去那个之前不让进的门,与门口的人对话

17. 在有三个门并排的地方可以找到老人(ケンジヤ)并与之战斗

18. 战斗后得到"贤者のシオマネキ"

19. 从桅杆处回到スラッシュ的住处可令イレーネス仲间

20. 先去赌场见过スネフ后到那令主角从猫变回的地方可以令スネフ成为同伴





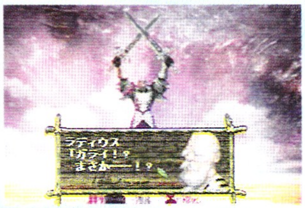
血涂られた　魔剑グランドリオン

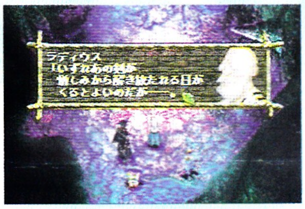


船上的事情解决后，众人乘船来到"死の海"，在这里使用"贤者のシオネマキ"便可打开通路，在"死门"内有一柄魔剑挡住去路，老村长说能对付"魔剑グランドリオン"只有"圣剑イルランザー",于是众人前往隐者的小屋,在这里老村长说以前属于龙骑士团的ガライ曾持有这柄圣剑，但是这个人已经死了,过了一会村长从屋里拿出了一件遗物——"ガライの思い出",他说只有用这件东西才能进入"亡者の岛"的内部,来到"亡者の岛"在有点像镜子的地方使用这个物品,便可以进入了。在"亡者の岛"的内部众人见到了ガライ的墓,而老村长也说出了一些有关他与ガライ之间事情，原来老村长以前与ガライ同是龙骑士团的人，但不知为何老村长为那柄魔剑而偷袭了ガライ,就在这里ガライ突然从下面冒出,众人在震惊之中匆忙应战,ガライ不愧是前龙骑士团的战士,只要把他打败便可得到圣剑。



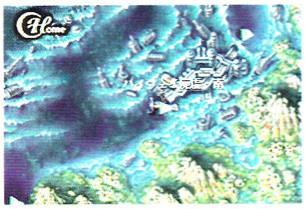


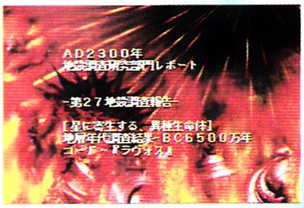


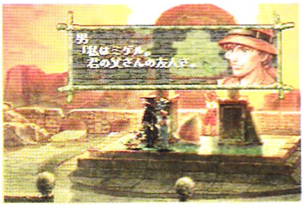


死海 神に见舍てられ地にて

拿到圣剑后众人便立刻前往"死の海"，在死海内部有三个区域,分别是ハイウェイ废墟、都市郡废虚、灭びの塔,在这里有许多珍贵的道具最好能先收集一下，在第一个区域会遇到一个机器人,它的攻击力相当高,最好让人都装备全员回复魔法，到达最后一个区域，在内部会遇到一个小孩儿的幽灵，跟着走会来到一个有大钟的地方(好像在哪儿见过)，在主角与ミゲル的对话中得到他与セルジュ的父亲以前便来到过这个地主而且他还知道有关星之怪兽ラヴォス(前作中那个疯狂变身的巨大家伙)的事情,并与主角说了一些前作中的克鲁诺与ラヴォス战斗的经过。最后问主角是留在死海中,还是反抗命运放手一战。当打败了ミゲル后,他说只有这样才能把握自己的命运，此时死海开始崩坏，就在危机时刻，天龙突然出现并救了他们,在海边众人感到了次元的震动。难道说那个穿越时空的虫蚀洞又复活了?







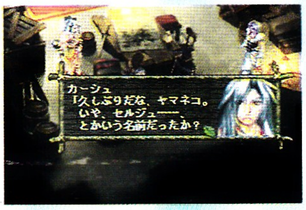


复活した扉 世界よ震えて沈め

为了证实这件事，众人起程赶到"オバーサの滨"。果然!又可以去另一个世界了。

来到ANOTHER WORLD后首先要通过"溺れ谷",然后来到テルミナ城,此时城中已经被军队占领,到酒吧中发现原来被锁住的门已经能够打开了，进去后可以见到龙骑士团的カーシュ和ゾア,他们已经知道了蛇骨大佐遇刺的事情,原来当主角等人前往"古龙之岩"的时候,他们就暗地跟踪了,当セルジュ被打入异次元时,他们正好赶到,但蛇骨大佐已经被ヤマネコ刺杀,不过好像还有一口气,于是他们决定立即送大佐去隐者的小屋去治伤。后来由于蛇骨馆被军队占领,他们也只好呆在这里,此时可以选择他俩其中的一人成为同伴,然后去蛇骨馆。





蛇骨馆ふたたび　囚れれの敌

在馆军队长抓住了大佐的和リデル，并把她送入了地下牢，于是众人决定准备去营救，此时可得到“地下牢の键”。

馆中有些地上的铁栅栏可以打开，进入地下水道后先把打开控制水流方向的开关，然后从牢房内的地下通道进入(有三个并排的地方)。出来后会遇到天下无敌号的船长，答应帮助他救リデル后从牢房出来，右侧的门外在一 SAVE 点，进门后首先要面对地狱料理长的挑战，将他打败后料理长オーチ

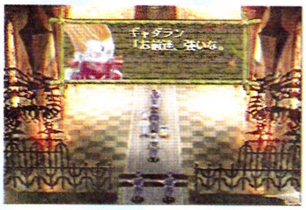








ャ成为同伴。之后众人来到大厅，イシド说他先去隐者的小屋看望大佐，众人向上走来到馆的 2F，在这里要与改造人ギャダラン战斗，打败他后，士兵见势不好，便纷纷逃跑，只有队长不死心匆忙开动右边的机器人，但却被机器人一脚踩死。这个机器人的块头与实力简直不成比便，一会儿便可打败它。不过它会再复活一次，并追着众人来到老预言家所在的地方，在那里要再与它战斗一次(那家伙依然是很弱)。再次打败它后发现这家伙依然会动，此时老预言家让众人爬上去从窗户逃走，但机器人似乎也不死心，竟然跳到吊灯上，就在这时那个先前被打倒的改造人冒了出来，切断吊灯的绳子，这样机器人便掉了下去。众人从窗户跳出后发现置身在“龙的小屋”内，那个养龙的老人说外面有许多士兵将这里包围，并问主角怎么办，只好正面突破了，就在士兵要进入大门的一刹那，屋中所有的龙破门而出，就那些士兵全部踩在脚下，危机也就过去了。此时，改造人来到众人面前说“我只承认有实力的人，你们将我打败，肯定武艺超群，就让我加入吧”。于是改造人成为同伴。









急袭!!かなしみの追击者

由于イシド与リデル先去了“隐者の小屋”，于是众人也决定去那里看一看大佐的伤势，在隐者的小屋内リデル为了答谢主角，决定加入队伍。第二天清早大佐完全康复，就在众人谈话之际，突然外面传来了一个少女的声音，カーシュ与ゾア都觉得这声音十分耳熟，マルチェラ随即说出了キッド的名字，我们的主角二话没说就匆忙跑了出去，在外面果然发现キッド站在那里，并且说要找ヤマネコ算帐，虽然众人对她说这不是你要找的ヤマネコ，但她但却完全不听，就在这里变成セルジュ姿态的ヤマネコ出现，说キッド现在完成的话，而且现在这个岛已经被包围了，就在这时上面突然传来了船长ファルガ的声音，他乘着那只大岛为众人解了围。









在船上主角扶在船边想起了キッド以前与自己在一起的一些事情，看上去他十分伤心。当众人来到船内发现大佐与船长好像要为了什么约定而决斗，于是便上前解围，此时可以一气蛇骨大佐、ファルガ船长、マルチュラ和ゾア（或カーシュ）。不过这之后船自动前往“神の庭”，在那里道化师ツクヨミ向大家解释说要想解开封印就必须找齐“六龙の祈”，而这些龙分布在世界各地，想要找到都也不是件容易的事情，另外她还对主角说“以你现在这种情况，即使得到了“六龙の祈也不可能解开封印”，因为你的外貌并不是セルジュ，而是ヤマネコ。那么怎样才能令セルジュ找回以前的身体呢？只有“龙の泪”！至于该怎样得到……。ツクヨミ只说到这里，而后有选择分支，不过好像无论怎样选ツクヨミ都会离开，她临走时还自言自语地说我到底为什么要把这些事情告诉他呢？







神の庭へ　闭ざされた时を超えて

由于现在还没有办法进入“神の庭”，于是众人便开始寻找六龙之守护。首先来到ガルドーフ，一上岸便发现有个少女被士兵们围攻，正想上前帮忙，却被这个少女误认为是与军队是一伙的，还与大家大打出手。将她打败后先支开了士兵，然后在医生的家中，那个少女才知道了セルジュ身体互换的事情，在临走前给了主角一件道具并说等到你换回







自己的身体后，一定要来这里找我，我会尽力来帮助你。

出村后先从海边的次元转移点来到 HOME WORLD，此时让船长ファルガ入队，并开船来到“欢乐乡村ゼルベス”，在这里与这个世界的ファルガ对话，便会发生スラッシュ演出的事件，演出结束后ファルガ说为了能让美丽的マブーレ复原，就必须要有力量，此时ファルガ的“天下无敌斩”封印解除。

来到マブーレ岛上，在村口先遇上了大探险家トマ 14 世。村中的那些怪兽全部将之消灭。上面洞中还有两只，只要全部消灭了怪物后才能再次回到船上。在船上的餐厅可令ミキ成为同伴。

下一步的任务就是要去找齐“六龙の祈”。①首先要去水龙之岛。岛内洞中的敌人多为青属性，所以最好多装备些火属性魔法，洞的深处是水龙居住的地方，将它打败才能得到“青龙神の祈り”。②接下来在去死炎山之前先去一下 HOME





WORLD 的土龙之岛，顺流沙向下走发现在一物体挡住去路，由于无法前进所以只好先去 ANOTHER WORLD 的死炎山，在死炎山中可以找到六龙中的炎龙，只要将它打败便可得到“炎龙神の祈り”，在作战中要注意炎龙会变身(巨大化)。③前往 HOME WORLD 的土龙之岛，原来那个被堵住的地方现在可以过去了，不要忘记向里那里的工作人员要“调查队的炸药”，向里面走会有一个人说那个来回走的怪物，只要将它赶走崖边再打倒它便可以将它推下堵住出沙口，而另外两个出沙口上个面的用炸药，下面的打倒后将它推入就可以了。当三个喷沙口堵死后，中间的那就可以喷沙了，这样就可以上去，到达土龙的所在地，打败土龙就可以得到“土龙神の祈り”。④回到





ANOTHER WORLD 的マブーレ岛，在岛向人打听有关黑龙的消息，最后得到黑龙就在岛上，村中最里面的那个洞内就是黑龙的所在地，与黑龙作战时首先要用封住它的暗属性魔法力，不然会相当吃力，打败它可得到“黑龙神の祈り”。⑤接下来准备找绿龙，先去 HOME WORLD 的“ヒドラの浴”，进沼后向左上走，在路上会遇上曾给你笛子的那个怪人，这次要再将它打败，这样便铿会得到“ふるき大地の果实”，然后接着向上走。在途中会遇到那个怪人的同伴，在那个人面前使用笛子，便会出来一支巨大的昆虫，它会带你去“世界のへそ”。到了这原始森林后会遇到一个野人少女，她会暂时加入。先把森林中的怪物全部消灭后，再回到你降落的地方，便会出现一只恐龙，将它打败后向前走就会与绿龙相见，打败绿龙就会得到“绿龙神の祈り”。





以上五龙の祈全部得到后，就要去 ANOTHER WORLD 中的“天龙の岛”，在岛上与天龙战斗胜利后会得到最后的“白龙神の祈り”。这里顺便提一下，每打败一个神龙便会得到一种 LV. 8 的召唤魔法，等角色的等级到 LV. 8 时便可按人物属性装备，这样就可以在战斗中使用召唤魔法了。

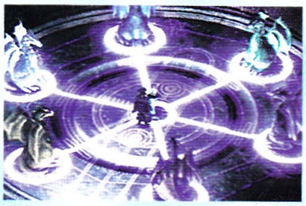
拿齐六神龙の祈后就要去 ANOTHER WORLD 的ガルドーフ。在那里与巫女ディレア对话，并把“憎しみ泪の破片”给她看，这样就可得到“龙神の神子の纹章”。拿到纹章后去 HOME WORLD 的这个地方先给门卫出示“纹章，然后进后塔中与スティーナ对话，可令她成为同伴，并得到重要的道具“龙の泪”。

有了“龙の泪”后下一步就要准备再次去 HOME WORLD 的“古龙の岩”，这里的机关与以前是一样的，所以并不难，当下面的机关解开后，进入中心部分，在此会遇到成为了ダークセルジユ的ヤマネコ，在与他战斗前最好队伍中不要有白属性的角色，以防止他使用即死魔法。先为出战人员装备各种令属性场改变的トラップ类魔法，这样就可放手与之一战了，战









胜他后别忘了先乘电梯到下一层，在那里中央的那个发光处使用在“溺之谷”中得到的大卵就可令’龙之子”诞生，并令其成为同伴。最后到上一层就可再次来到以前与ヤマネコ互换身体的地方，在那里“龙の泪”发挥作用，一段 CG 动画后セルジュ就可取回原来的身体了，并得到“爱の泪の破片”。













当事件结束后玩者就可以再次使用原来收到的同伴。经过了这几场大的战斗，大家可能感到自己实力稍有不足，此时可以 HOME WORLD 的マブーレ岛与黑龙所在的洞内的一个男子对话可以得到冶炼用的“マスターハンマー”（需花 10000 元。）有了这个道具后再带以前收到的铁匠ザッパ Another world テルミナ的铁匠家中与那个时代的ザッパ对话，事件结束后玩者便可以锻造プリズム类（虹色贝壳为原料的武器防具了。

时の审判 命运の女神の微笑み

此后玩者可以乘船去死海（DISK2）在死海内的三个运命の揺らき”分别是“现在の运命クロト”过去の运命アトロボズ？和“未来の运命ラケシス”这里随便先进入哪一个都可以（每一个都要进一次），当进入最后一个时便会发生战斗。战胜





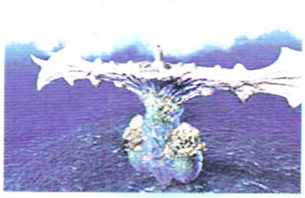
了 BOSS 后死海中央的”时空要塞クロノポリス”就会出现。

进入要塞后在大厅内要先与一个守护机器人战斗，打败它后进入内部，从地面的入口来到地下，先操作机器人打开右面的机关（机器人用△键回收）。通道架好后以右上的梯子上去就可以来到被封住的大 门的后面，利用计算机处的形状可打开大门。通过这里后来到一个有电梯的地方，左边的门内有 SAVE 点，右边的门内是楼梯，2F 的门进入，在这里的控制室内会发现原来这里可以监视两个世界发生的任何事情，乘电梯到 4F 后财从楼梯后下走会找到一个工作人员，与他对话后回到原来有 SAVE 点处，那里站着的人就是这里的主任，跟他对话后财回到 4F 电梯左边有人挡住的门，此时可以进入了。在房内打败守护室箱的机器人，就可以得到 B1F 的“カードキー”这样就可以乘电梯 B1F 了。另外在 2F 电梯右边的一个房间内有个要输入数字的地方，只要将那开的盖全部盖住再输入 00 就可以打开了。





B1F 内似乎是这里的动力源，在这里会遇上女主角キッド不过此时变了模样的ヤマネコ会出现并对主角说，キッド是不会再醒了，而这里的フェイト也开动了消灭侵入者的程式，说定后他会变成一个巨大的机械生物，战胜这个家伙后キッド”因为被控制而开动这个动力装置，这样原来的天龙岛会浮出海面而变为“星の塔”。









星の塔へ 时の木灵に缚られて

由于现在的船没办法进入“星の塔”，因此要先带里之子去一下“海月海”，在内部会发现一艘太空飞碟，打败那里的巨型水母后进入飞船内部（必须有星之子），星之子会从飞船内部得到一个动力装置，这样原来的小艇就可以飞起，此后就可以进入“星の塔”了。



クロノクロス 宿命の交わる场所

"星の塔"内是个大迷宫,先打败通道中的黄色怪物后,再将石柱搭成通路,过了几个通道后会发现一个与蛇骨馆预言者所在地十分相似的地方,在那里双会遇上预言老人,事件结束后,再从那里出来,会发现出来一条道路,进入后再有 SAVE 点,分别打败左、右洞内的两个 BOSS,就可以解除中心部位的防护场,最后在"星の塔"的内部要与一只很怪的龙战斗(很强),打败它后预言老人再次出现,此时主角会得到一件重要道具"时のたまこ"(时の卵)。此后"星の塔"会变化成为"星の塔 再生"。

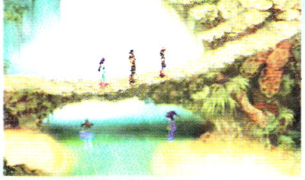







すべての梦みるものたちのために

从星の塔出来后 Anther world 的"龙神の泷",在泷内洞窟的祭坑上分别把爱的破片和憎的破片放上,这时就可以得到第七种无素——本游戏打败最终 BOSS 并获得 BEST END 的魔法クロノクロス。不过此时还有一个最重要的事情,那就是救活女主角キッド。她就在隐者之岛,要救醒她就必须要令魔剑グランドリオン幻化为圣剑グランドリーム,取得的方法先 Home world 的离れ小岛,在那里会遇上先去记忆的ダリオ得到消息后回 Anther world 的蛇骨馆。(必须有イシド"同在队中),进入原来那个被机器人挡住的门,将那里的机关全部就位,并且从宝箱后面调查,便得到一封信,上面写着让カーシュ去亡者之岛,于是再带カーシュ去那里,在岛的最深处与原来的手下シュガール和ソルトン战斗,胜利后可以得到"形见のバンダンド"和カーシュ的必杀技,原来ダリオ与カーシュ都是龙骑士团的成员,为了调查魔剑而来过此地,不过ダリオ被剑的魔力的控制,最后令カーシュ不得不将ダリオ击落山崖,而カーシュ为了这件事后侮了很久。事件结束后带カーシュ与リデル去小岛找ダリオ,当ダリオオ看到了那个手饰后魔剑再次控制了他,没办法只好与他战斗,当打败他后,魔剑的魔性渐渐消除并幻化成圣剑グランドリーム,此时ダリオ也恢复了记忆,リデル更得到了必杀技"白蛇の精神"。







得到了圣剑グランドリーム后再 Another world 的隐者小屋,与躺在床上的キッド对话,此时圣剑会带主角回到キッド的过去(与前作中发明家ルッカ的家一样)在屋内会发现ヤマネコ和道化师ツクヨミ,按预言老人的说法二人后来要属于一体的,不知什么原因使他们分开了。回到现实世界后キッド也醒了过来,并再次加入队伍。

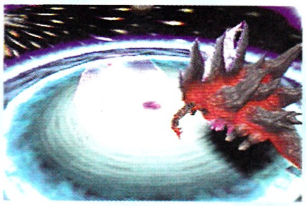





此后玩者如果有兴趣可以到世界各地走走,会找到一些小情节并能得到一些同伴的必杀技。当一切准备好后回到 Home world 的オバーサの浜,在那里会多出一个颜色不同的转移点,在那里使用"时のたまこ"就可以来到异空间与最终 Boss"时を食らうもの"战斗。与它战斗的要注意,如果只是普通地将它打败只能获得 BAD END,要想得到 Best end 就必须在战斗中发动第七元素クロノクロス,发动的方法是先让三个上场的人的魔法元素等级上升到最高,然不断积攒行动力,让 STA(行动力)也到最大(7)。这样连续按黄、赤、绿、青、黑、




白的属性发动魔法（画面上有提示），最后让主角在这种状态下发动クロノクロス这样最终 Boss 会一击毙命。这样迎来的就是 BEST END。









当主角从海滩下醒来后，レナ会问セルジュ："你没事吧！"可能是主角嘴在唠哪叨什么，使得レナ很生气地说："什么这啊，那啊，你在胡说些什么？。我让你找的东西控到了吗？









强くてニューゲーム 次元の狭间







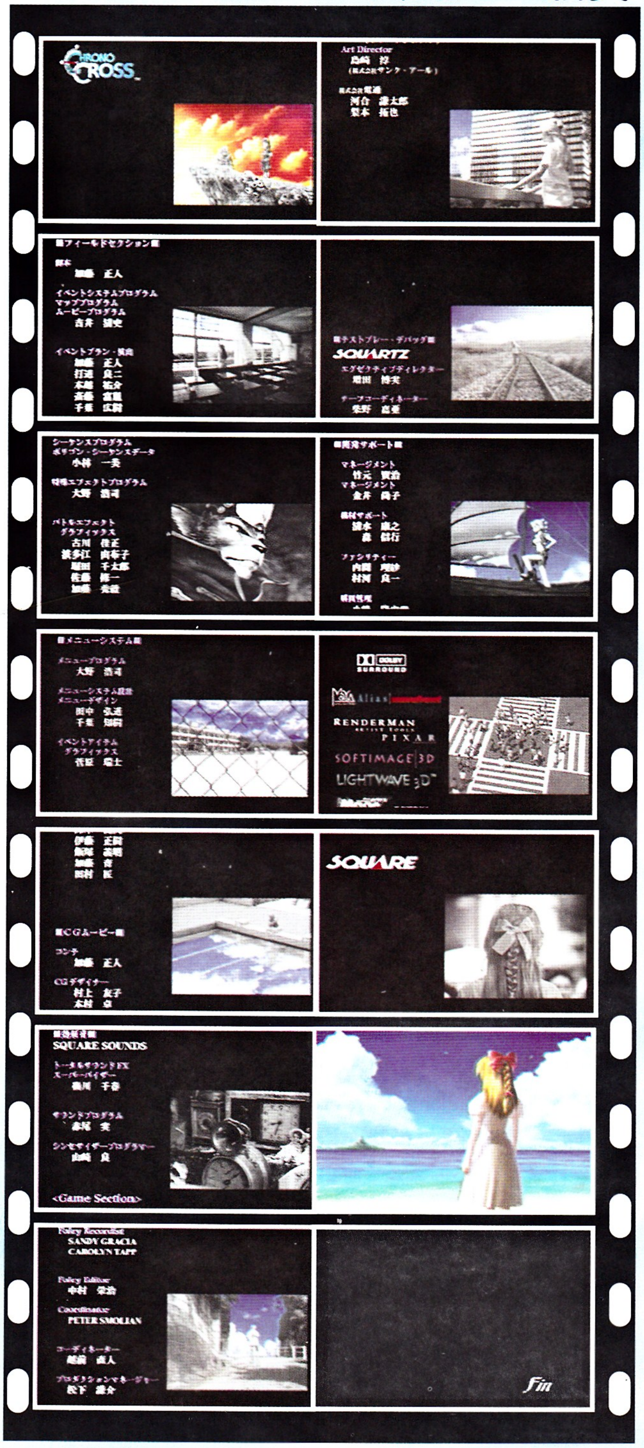
当职员表结束后，会让再 SAVE 一次，然后再读取此 SAVE 就会出现"强くてニューゲーム"，进入游戏后去次元の狭间"。原来那里门现在可以进入了，跟门内的怪物对话，它会说："与以前一样，先绕场地顺时针跑三圈。"跑完后再与它对话，它会让你再来一次，成功后它会消失，随之出现的三个竟然是前作



中魔王手下的三个骑士——空魔士マヨネー，外法剑士ソイソ和那个像美克星人的魔军师ビネカ，这三个人作战的方法比较阴损，要战胜他们可要下一番功夫，打败他们后可以得到三个道具——ソイソー刀，ビネガーバンツ和梦见るはらまき。

至于第二次进入游戏后还有着什么奥秘，就留给玩者自己吧！

CHRONO CROSS 片尾 CG 欣赏



虹色の贝壳取得地点

1. 用白い诗集交换
2. 海上乐园赌搏后的奖品
3. 蛇骨馆隐藏部屋内的宝箱
4. 主角成为ヤマネコ后 ANOTHER アルニ村买元素的商店处调查
5. 主角取回身体后在 ANOTHER テルミナ卖"蛇骨まんじゆ"的人（之前必须设定价格为 50G）
6. ANOTHER クロノポリス 2F 宝箱
7. HOME 海月海内宝箱
8－9. ANOTHER 海月海内宝箱
10－12. ANOTHER 星の塔内宝箱
13 キッド梦中 2F 藏在床下的小孩
14. HOME 水龙の岛
15. HOME 土龙の岛调查队员
16. ANOTHER 蛇骨馆研究室，キッド再次成为同伴后带她与ルチアナ对话
17. キッド梦中 1F 挂钟处隐藏的小孩

隐藏的超强 BOSS

星の塔出现后，去 HOME 土龙の岛，在原土龙的所在地会出现一个叫ジンジルグス的家伙（相当强），打败它可得到"太阳のメガネ"

得到新对话窗口

1. シュルフイシュ
调查アルニ村的商店左侧的物保
2. ティフォースリー
与 ANOTHER テルミナ蛇骨像左侧在房屋阴影处的人对话
3. カルドビアステッチ
与メル对话
4. 南国日和
ママクセ成为同伴时
5. バレポリスチーム
调查蛇骨馆预言家藏在桌子后面，在隐藏地下部屋内与那里的怪相对话
6. レッドビジョン
调查 HOME 溺れ谷中的宝箱
7. 星の赠り物
在 HOME WORLD 令星之子成为同伴后再去天龙岛与探险家对话
8. トラバルチャンス
DISK2 时去已经和平的 HOME マブーレ与トマ 14 世对话
9. メメントの森
用红色的怪物去喂影切之森中拦路的家伙
10. アニマルマウス
在ゼルベス欢乐船事件中自己变成猫时与厨房的猫对话
11. スネークオーブ
在 ANOTHER 世界のへそ中打败树上的敌人后得到

取得隐藏 LV7 必杀技的方法

キッド——回到过去后，在入口的机器前依序按 L2. △. L2. △
イシト——在パレポリ军撤退后. 带着イシト跟蛇骨馆的イシト对话
スラッシュ——带着スラッシュ去跟另一个スラッシュ讲话
蛇骨大佐——用蛇骨大佐跟テルミナ酒场的女老板谈话. 进入密室调查蛇骨团旗
リデル——得到グランドリーム后
カーシュ——带着カーシュ去亡者の岛跟二人组战斗完会得到
ゾア——用ゾア去开蛇骨馆他自己房间的宝箱
コルチャ——终盘时去テルミナ在桥上看见人鱼，前往灵庙再回去后发现人鱼不在，出去再回来后与之谈话
ルチアナ——从蛇骨馆调理场进入下水道. 用ルチアナ调查白色物体
ポシュル——主角恢复原来身体后回アルニ村用ポシュル跟レナ讲话
ラズリ——去水龙の岛跟大树下的妖精讲话
オーチャ——用オーチャ跟アルニ村的厨师讲话
ファルガ——在スラッシュ举办演唱会完会自己解开封印
レナ——主角恢复成原形后回アルニ村用レナ跟老婆婆讲话
ジャネス——带着ジャネス去地图中央的次元の狭间跟奇异生物讲话
龙の子——带着龙の子去溺れ谷的恐龙骨头前会发生事件，结束后获得
星の子——带着星の子去海月海的 UFO 内
ラッキーダン——先带着ラッキーダン去アルニ村跟キキ的父亲谈话，然后去アルニ村的地下室依序调查左．右．中的雕像会发生事件，结束后获得
カブ夫——带著カブ夫和改良种フィオ去蛇骨馆顶楼的池子会发生事件，结束后获得
改良种フィオ——带着改良种フィオ去天龙の岛调查奇异生物，之后会出现蝴蝶，蝴蝶会赠给。
ジルベルト——带著ジルベルト去テルミナ跟灵庙里的老婆婆讲话
スカール——用スカール去テルミナ的酒场吃东西就会拿到
キノコ——去影切りの森他加入的地方会看到小香菇，调查后获得
イレーネス——去复兴后的マブーレ跟咒医讲话
スティーナ——带著スティーナ去亡者の岛的墓碑前调查会得到
ドク——将绝版医学解体新书（在死海的灭びの塔得到）交给他会得到
ギャダラン——带著ギャダラン去クロノポリス的二楼小房间调查怪异宝箱
ピエール——带著勇者のバッチ．勇者の盾．剧场の剑（在死海的灭びの塔得到）去跟テルミナ的ピエール讲话
オルハ——带著オルハ去找ドク会发生事件，结束后获得

部分合体技

エックス斩り：ダッシュ斩り（セルジュ）＋ハードヒット（グレン）
ダークスパイラル：ダークバースト（ギャダラン）＋フルショット（イシト）
真龙剑：真气波（ラディウス）＋真空刃（蛇骨大佐）
カブファイナル：ばたんばたん（改良种フィオ）＋カブマジック（カブ夫）
ドラゴンプロ：ドラゴンライド（カーシュ）＋アッパーボム（ゾア）
ソードストーム：ソードボックス（スネフ）＋トウソード（アルフ）
ドラゴンライド：三段蹴り（リーア）＋ビッグマム（龙の子）
フラメンゴ：エアーダンス＋ショックノイズ（スラッシュ）
ミックスデルタ（3 人技）：レナ＋ラズリー＋セルジュ（全部拥有 LV7 必杀技）

部分 ENDING 的取得方法及内容

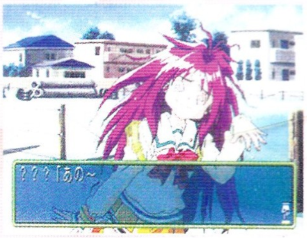
1. BEST ENDING
方法：用クロノクロス将最终 BOSS 打倒
内容：将サラ从ラヴォス中解放
2. STAFF ROOM
方法：第二次进行时用セルジュ一人将最终 BOSS 打倒
内容：会出现向前作一样的职员表
3. **セルジュ和レナ**
方法：レナ成为同伴并且キッド没有中毒的情况下
内容：レナ与セルジュ互相有好感，而キッド不知为何成为大佐为エルエド的和平而努力。
4. **ピエール、勇者之道** VER. 1
方法：不为キッド找解药的状态下打败最终 BOSS
内容：セルジュ与 ANOTHER テルミナ元素商店的女子リサ关系很好。キッド被イシト换救，并成为间谍进入了蛇骨馆。ピュール、シュガール和ソルトン去了古龙の岩准备与ヤマネユ决战，但是自称勇者的ピエール在头一晚因参加了一个晚会而闹肚子，结果到达古龙之岩最上部的三个人以后再也没有人见过他们。
5. **ピエール、勇者之道** VER. 2
方法：不为キッド找解药的状态下打败最终 BOSS
内容：セルジュ与 ANOTHER テルミナ元素商店的女子リサ关系很好，キッド被イシト挽救，ピュール、シュガール和ソルトン去了古龙の岩准备与ヤマネユ决战，但是自称勇者的ピエール在头一晚因参加了一个晚会而闹肚子，结果到达古龙之岩最上部的三个人以后再也没有人见过他们。
6. **セルジュ、キッド、スラッシュ在一起**
方法：スラッシュ成为同伴，キッド解毒后将最终 BOSS 打败
内容：セルジュ、キッド与ラズリ一成为スラッシュ一伙的成员
7. **ヤマネコ的每日**
方法：从主角变成ヤマネコ到ツクヨミ离开之间打败最终 BOSS
内容：ヤマネコ被推荐为下一任的贤者，而ラディウス、ザッパ和フマルガ在神の门与ダークセルジュ、キッド对峙。
8. **ヤマネコ与ツクヨミ**
方法：ヤマネコ和ツクヨミ最后在一起的状态下打败最终 BOSS
内容：在ヤマネコ和ツクヨミ面前出现キッド的身影
9. **蛇骨保育园**
方法：SAVE 在"神の庭"并且主角为ヤマネユ的状态下打败最终 BOSS
内容：建立蛇骨保育园
10. **ダークセルジュ与冻てついた炎**
方法：ツクヨミ离开到星之塔出现之间打败最终 BOSS
内容：在クロノポリ与キッド、ツクヨミ战斗，ダークセルジュ完成与冻てついた炎的融合
11. **人类灭亡**
方法：星之塔出现扣，到攻略定了期间打败最终 BOSS
内容：人类被龙族灭亡



初玩者也可放心，下面告诉你游戏方法

11月25日发售了“心跳2”，不知大家是否为此感到心潮澎湃。这次我们将攻关过程中的一些要点提供给大家。除了系统介绍外，还有游戏方法的分析。首先介绍一下女孩的出场条件，这些女孩除了开始时就有的之外，有的必须满足右表中的条件才会出现。请一定记下来。


▲最先出场的是光，毕竟是女主人角嘛。


▲美幸刚一出场就与汽车撞上了，不幸的女孩。

丰富的性格由零开始

出场人物应尽可能减少

初次玩“心跳”的人一定会落入游戏的陷井，而让大批女孩出现。为什么？这样不是委热闹吗？实际上让大量女孩出场就必须同时以多个女孩为对手，也就是说，难以对特定人物发动攻击了。因应要把出场人物控制于最低限度。


▲虽然希望尽量多的女孩出场，但一定要忍耐。


▲光与琴子，梅与华澄都是强制出场的。

选择最能达到目标的部门



▲为了在俱乐部活动中见到女孩，应多进行几次该俱乐部的指令。

女性角色出现条件大公开

姓名	条件
阳之下光	游戏开始后强制出现
麻生华澄	第1年的9月25日强制出场
无月琴子	第1年4月的第周强制出场
寿 美幸	网球部活动经验值在特定值
	容资参数在80以上，实施打扮指令之上
	杂学参数在50以上，实施游戏的指令
一文字 茜	文理科的参数分别在50以上，任文科或理科的指令
白雪美帆	演剧部活动经验值在特定值之上
	文科参数在55以上，实行文科的指令
	艺术参数在50以上，实行艺术的指令
赤井穗村	体调参数在110以上，实行休养指令
	压力的参数值在25以上
八重 花樱梨	运动参数在70以上实行运动的指令
佐仓枫子	棒球部活动验值在特定值之上
	根性参数在30以上
伊集院 梅	第2年4月1日强制出场


▲华澄于第2年9月25日出场，因此只有1年半时间得到她的欢心，只有其他人的一半时间，很艰巨。

▼梅于第2年的开业式(4月1日)出场，虽比华澄稍好一些但时间仍只有两年。



华澄和梅两人都有值得注意的特殊点

勇气之神／
多一些！多一些！心跳'99
野田顺子



▶这是 KONAMI 在 11 月 26 日发卖的一张 CD，其中收录了“心跳回忆 2”的开场歌曲及主题歌，定价 1200 日元。是心跳迷又一款值得收藏的周边。

CD 持续发卖！带来新的“心跳”之声！

“心跳回忆 2”的开场曲“勇气之神”以及主题歌“多一些！多一些！心跳'99”都被收录于这张 CD 中，在游戏发卖的第二天（11 月 26 日）上市。由于令作女主人公的配音改为了右图上的野田顺子小姐，熟悉了金月真美声线的心跳迷可能会有些不习惯，但随着对游戏的深入接触，也一定可以找到一种全新的魅力。而在这张 CD 发卖后的一周（12 月 3 日），“心跳回忆 2 游戏原声大碟 Vol. 1”和“Vol. 2”也会来到心跳迷的手中。



她就是代替金月真美的野田顺子

使用哪种指令可以达到哪种成果呢？

要有效地培养主人公，就必须了解使用哪种指令会有什么样的效果。那么有这方面的材料吗？我们已经对此进行了全部调查。各指令连续使用 1 个月时的参数变化，可以参照下面的表格。





◀各种俱乐部指令，只要加入该俱乐部便可以实施。

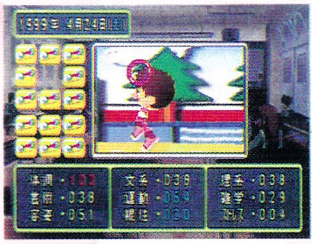


▲使用休养之外的指令都会增加疲劳，如果积劳成疾……



▲一周实行两行指令，这回该干什么？

▲▼几乎所有指令都会消耗体调的参数，但会提升其他方面的数值。

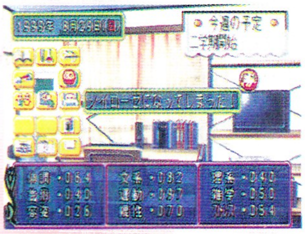




▶运动方面俱乐部的指令，实行后的结果大都很相似。



◀容姿参数在 30 左右的话，与女孩约会也会无功而返。



▲学习方面的指令常会失败，应让疲劳一直在 30 以下。

休养极为重要

实行指令就会消耗身体状况的参数（除休养指令外）。如果此数值低于一定值的话，主人公就会因病而不能行动。如果在病中与女孩约会，就会自动失约而引得对方大怒。因为时常休养保持身体状况值在 30 以上是很必要的。



▲呀，如果变成或这样就只有选择休养了，真倒霉。

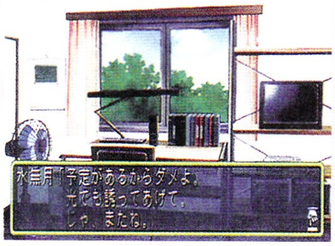
数值＼指令	文系学习	理系学习	艺术学习	运动	游び	おしゃれ	休养	演剧部	科学部	吹奏乐部	茶道部	野球部	テニス部	バレー部	陆上部	剑道部	生徒部
体调	中等下降	中等下降	中等下降	大量下降	大量下降	中等下降	大量上升	中等下降	中等下降	中等下降	中等下降	大量下降	大量下降	大量下降	大量下降	大量下降	大量下降
文系	大量上升	变化无	变化无	少量下降	少量下降	少量下降	变化无	大量上升	变化无	变化无	中等上升	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无
理系	变化无	大量上升	变化无	少量下降	少量下降	少量下降	变化无	变化无	大量上升	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无
艺术	变化无	变化无	大量上升	少量下降	少量下降	变化无	变化无	中等上升	少量上升	大量上升	中等上升	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无
运动	少量下降	中等下降	少量下降	大量上升	少量上升	变化无	变化无	少量上升	变化无	少量上升	少量下降	大量上升	大量上升	大量上升	大量上升	大量上升	变化无
杂学	少量上升	变化无	变化无	变化无	大量上升	中等上升	中等下降	少量上升	变化无	少量上升	少量上升	变化无	少量上升	变化无	变化无	变化无	大量上升
容姿	少量下降	少量下降	少量下降	少量下降	中等上升	大量上升	中等下降	少量下降	少量下降	少量下降	少量下降	少量下降	变化无	少量下降	少量下降	少量下降	少量下降
根性	变化无	少量上升	变化无	大量上升	少量下降		变化无	少量上升	少量上升	变化无	少量上升	大量上升	大量上升	大量上升	大量上升	大量上升	大量上升
ストレス	中等上升	少量上升	变化无	少量上升	变化无	少量上升		大量上升	大量上升	大量上升	大量上升	少量上升	中等上升	中等上升	中等上升	中等上升	大量上升

表的观看方法：大量上升（红色粗箭头）　中等上升（黄色箭头）　少量上升（粉色箭头）　大量下降（深蓝粗箭头）　中等下降（浅蓝箭头）　少量下降（淡色箭头）　变化无（绿色横线）

深刻挖掘女孩的个性

仔细思考对手的性格

在约会中或邀请女孩时出现的3个选项，都是十分重要的情报。如何回答呢，这就必须要充分了解该女孩的性格和好恶。下面介绍的各人物情况还可再深刻地加以发掘，请认真参考。



▲根据不同的女孩而分别采取不同的行动方法。

阳下光

性格活泼，喜欢运动。但也有爱购物和卡拉OK的女性一面。不喜欢恐怖电影之类的东西，约会时一定要小心。



麻生华澄

非常沉着总是很冷静的大姐姐。但是也有喜欢可爱的东西的令人意外的一面。同为是大学生。交往时要与其他女孩的方法不同。

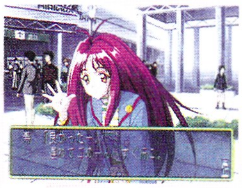


白雪美帆

喜欢幻想浪漫的天真少女，有时会陷入空想的世界而说些不着边际的话，要体贴的保护她。不喜欢在讨厌的地方待着。



寿美幸



总认为自己不幸，但却从不气馁的纯真女孩。喜欢人物造形等流行的商品，服装也很有个性。特别喜欢明星音乐会与卡拉OK.

水无月琴子

在家中天天做家务渡日的活力女孩。对她来说时间就是金钱，是无可代替的宝贵东西。如不懂这一点，就会受到她的冷待。



一文字茜



喜欢日本文化，洋溢着动感的女孩。喜欢让人感到时髦的地点和东西，反之讨厌外国的东西。生气时极为可怕，交往时要小心。

佐仓枫子



总是拼命努力向前的棒球部领队，特别在意自己的体型，喜欢的东西是棒球与虫类的厅奇特组合。还有收集明信卡的爱好。

伊集院梅

大财阀伊集院家的女儿，比主人公小一年级，很喜欢电脑。性格任性，不喜欢忍耐。因为不懂世事，所以反而会有想不到的举动。



赤井穗村



喜欢吃饭、睡觉、玩的学生会会长，很讨厌学习和集体游戏，讨厌长期做一件事，在玩的方面具有极高的本领。与爆裂山校长的关系很好。

八重花樱梨

她，不常说话，不爱与人交往的女孩，要搞好与她的关系需要极大的努力。因为热爱自然，可以谈一些这方面的话。

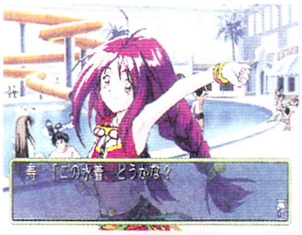




与女孩约会应该去哪里

选择约会地点时，应按前面写的那样找到女孩喜欢的地点，再约对方到那个地方去。如果约对方去一个她讨厌的地方，也许他会断然拒绝。所以要慎重选择约会地点。

另外如果连续带一个女孩到同一地点去的话，就会让对方厌烦而给人以坏的印象。所以要定下一个路线，不断地改变地点。



▲在前作中出现的游泳池都是作为夏季限定的场所，而本作中追加了室内游泳池。



▲在商店街中也出现了各种各样的商店，针对不同女孩的爱好，可以有多种选择。

全新的场所



▲这是在西比其城中的电视塔，是前所未有的崭新地点，也一定会有大量的新事件发生。



▲在本作中可以去山上欣赏红叶，将秋意中深藏的暖意和你中意的女孩一块儿分享。

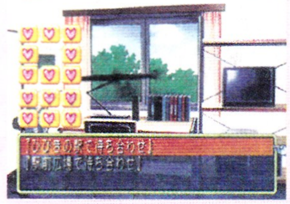




地点	正式名称	内容
河川敷公园	河川敷公园	与普通约会不同，没有对话选择，但可由女孩处听到情报，应在伊集院宅大桥前会合
中央公园	ひびきの中央公园	供市民们进行休息的大会园，会合地点在中央公园的入口
植物园	ひびきのガーデン	在伊集院宅大桥前汇合，可以欣赏到各种各样的植物
溜冰场	ヒビキノスケート	可在每年冬天前往，是有时间限制的约会地，在伊集院宅大桥前会合
塔	ひびきのタワー	在伊集院宅大桥前会合，可以眺望整个城市的高塔
音乐会会场	ひびきのサンプラザ	每三个月就会有不同的乐团前来表演，会合地点是车站前广场
购物街(时装商店)	chocolate girls	在车站前广场会合，在店内可选择各种类型的服装
购物街(化妆品店)	sweet generation	出售各种女孩子喜爱的小物品的商店，在车站前广场会合
购物街(废品店)	山下电机商社	与伊集院一同购物时出现的商店，会合地点在车站前广场
卡拉 OK BOX	KARAOKE House 500	引进了最新型卡拉 OK 机器的娱乐场所，会合地点在车站前广场
游戏店	GAME MATE	会合地点在车站前广场，引进了各种流行的最新娱乐器材的地点
问询处	ヒビキノボウル	总是由很多很多人聚集在这里的运动地点，会合地点在车站前广场
电影院	ヒビキノシマネ	会合地点在车站前广场，可看到各种类型的电影
水族馆	HIBIKINO AQUARIUM	饲养各种各样鱼的水族馆，会合地点在车站前广场
动物院	ひびきの动物园	在停车场会合，正如他的名字一样，在此可以观看各种动物
游乐院	ひびきのアミューズメントプレイス	具有各种各样娱乐器材的游乐场，会合地点在停车场
运动场	ひびきのスタジアム	定期举办棒球与足球的运动场，会合地点在停车场
室内泳池	ワイルドプルーンひびきの	会合地点在停车场，在前作中只有夏天才可到达，但在本作中变为室内型泳池
山	真多罗尾高原	春夏秋冬分别可以欣赏红叶、冬雪等的观光地，在ひびき车站会合
海	ひびきの海岸	在ひびき车站会合，是只有夏天才可到达的约会地点，可享受海水浴
神社	无正式名称	一年中只可以去 2 次的地点，应在神社的入口处会合

记住见面的地点

前作中约会时应在约会地点互相见面，但本作却已准备了互相见面的地点，如果有了很多约会，就一定要记住目的地和见面的地点。



▲不好！出现了两个地点的选择！一切根据喜欢的女孩来作决定吧！



赤井 穗村 ●CV：くまもとこ
八重 花樱梨 ●CV：村井かずさ
佐仓 枫子 ●CV：前田千亚纪
伊集院 梅 ●CV：田村ゆかり
白雪 美帆 ●CV：鸟井美沙



还会与你在回忆中相会♥

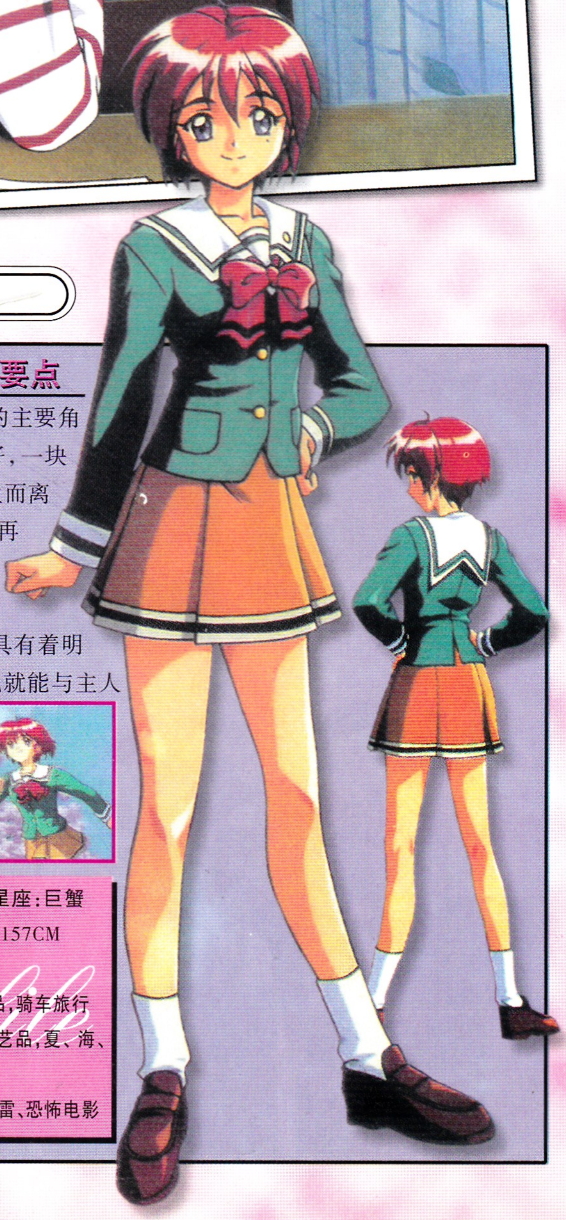
你还记得吗?这只戒指……
3个人一块合影的照片……
曾被说成哭鼻子中心的我……
在入学式上与你相见,相知
似乎一开始就想哭……是真的
但是,我在坚强起来
从你不在的时候直到种种神情
交谈,直到现在……
没有你的时候感到寂寞……
想知道你所居住的街……
想知道喜欢谁……
身体可否健康?
可否从此在一起?"
明天,去学校时又能跟你相见
心的跳跃使我无法入眠……

阳之下 光

迅速达到目标的要点

她是"心跳2"的主要角色,和主人公自幼和好,一块游玩,主人公因为学业而离开了她,却又在高校再度相会。正如她口头所言那样,喜欢着"夏"、"海"、"太阳",具有着明朗的向上性格,很快地就能与主人公走到一块,浪漫自幼开始。



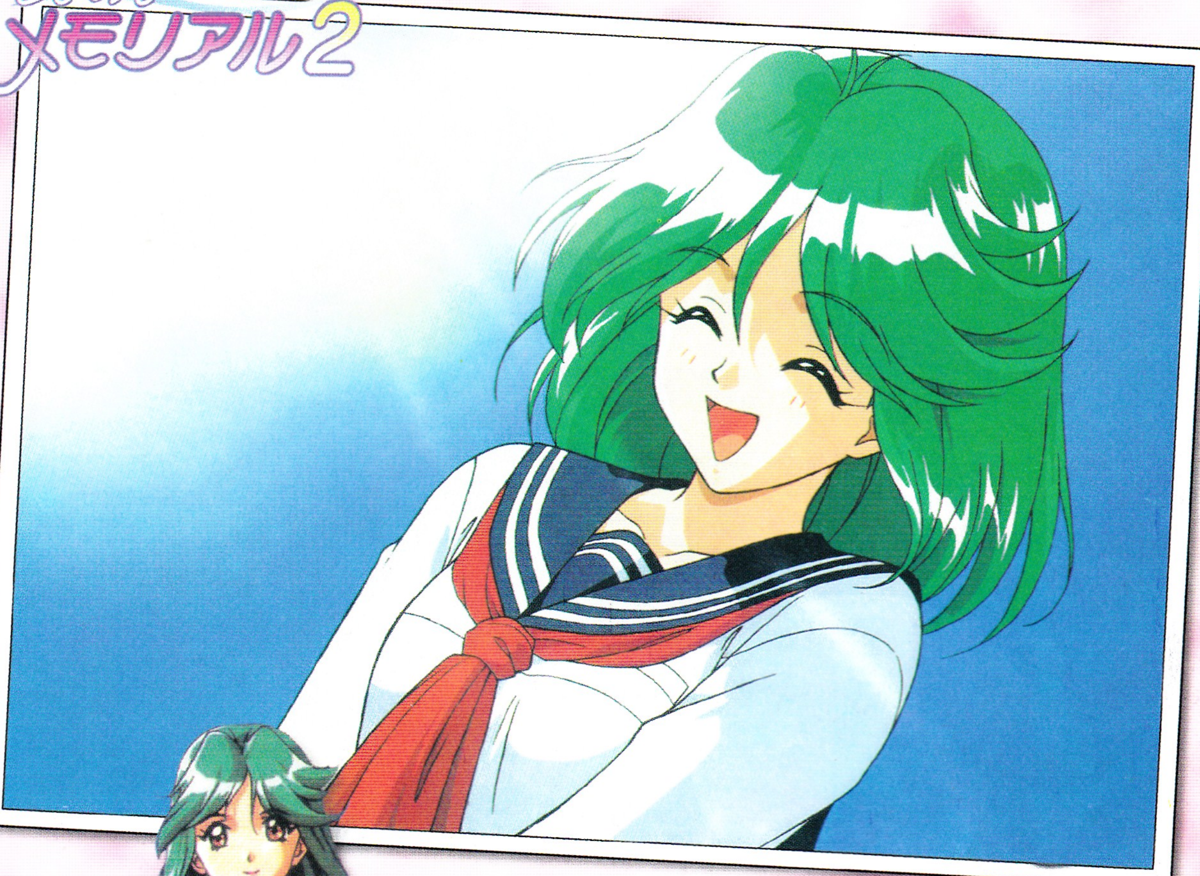


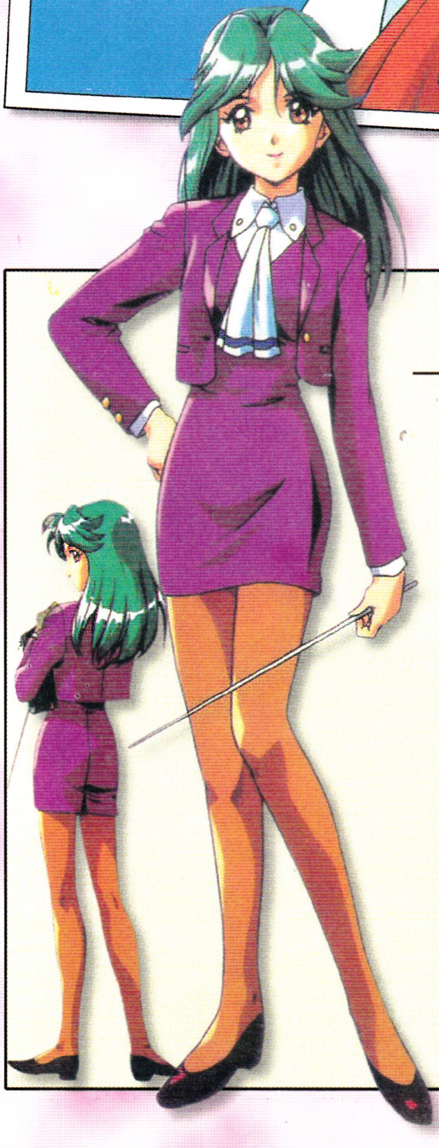
Profile

- 生日:6月25日 ●星座:巨蟹
- 血型:A型 ●身高:157CM
- 体重:44KG
- 兴趣:收集玻璃小工艺品,骑车旅行
- 喜欢的东西:玻璃小工艺品,夏、海、太阳
- 讨厌的东西:黑暗、地震、雷、恐怖电影



阳之下光
麻生华澄
水无月琴子
寿美幸
一文字茜
白雪美帆
赤井穗村
八重花樱梨
佐仓枫子
伊集院梅





在那时候的我

住在附近的温柔姐姐 成为了现在高校的教师

同一所高校的教师，从主人公小时候起就照顾着他的附近的大姐姐。学生时代成绩优秀，运动万能，性格清纯，开朗而头脑灵秀，几乎接近完美。少数的缺点如睡懒觉，摆弄不来机器的东西也让人留下可爱的印像，如何说服她约会是一个难点。

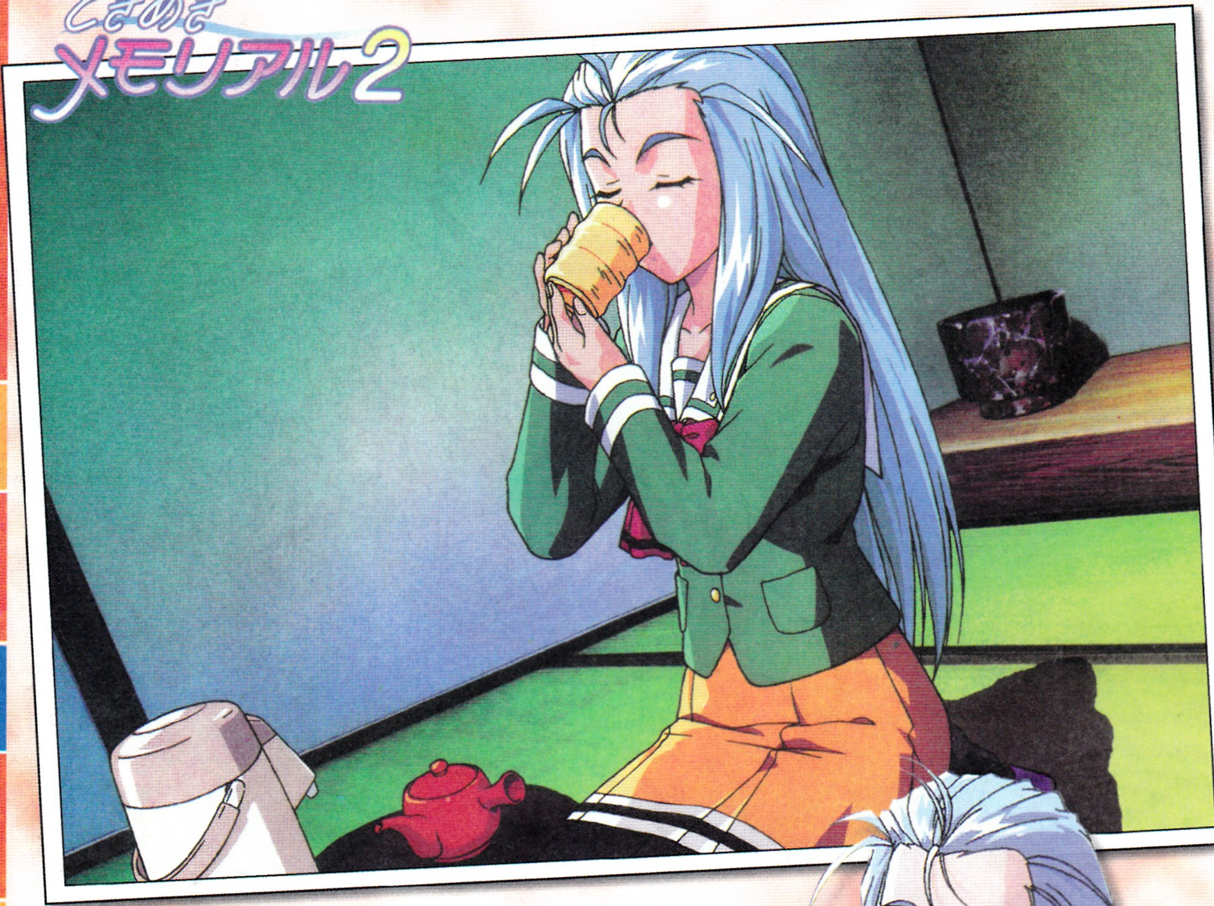


Profile

- 生日：10月8日
- 星座：天秤
- 血型：A ●身高：164CM
- 体重：48KG
- 兴趣：弹钢琴
- 喜欢的东西：驾驶、洗澡
- 讨厌的东西：早起、摆弄机械

还能够记得吗？
当你还是小孩子的时候
那段相互间都天真无邪的时光
希望我成为亲近的姐姐
怎么样？
看着你慢慢地长大
我却好像没有成长……
这是感觉
我成为了老师，而你是高校生
互相成长起来后
不知你可曾想过……
但是……我……
最近一直在思考着
真的非常快乐，在那段时光里
……

麻生 华澄

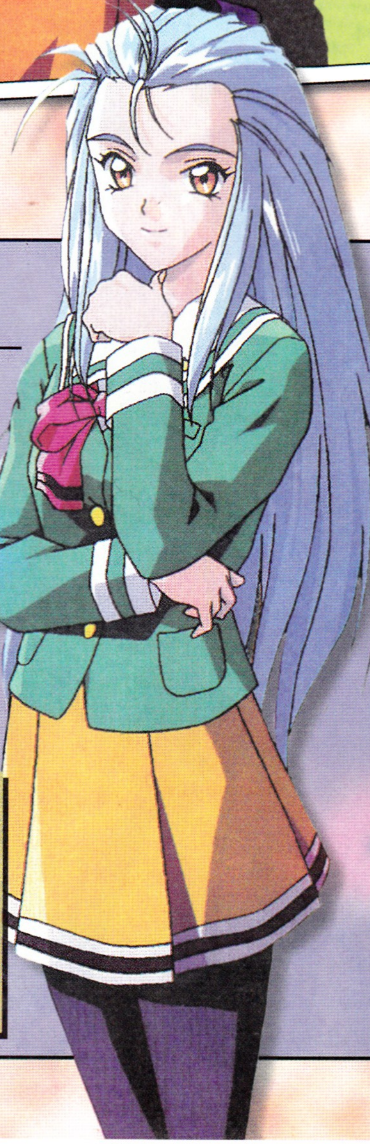


品味日本人之心吧

嗯……
日本人就爱喝茶呀……
一直喝着咖啡的人是不会明白的
不关心日本文化的日本人有那么多…
不过，这也没有什么
只要我自己能感受到就满足了
另外……高校有一间茶屋……
校长还不能完全理解
只是在组织茶道部的时候给予了承认……
部员就只有我一个……这样可以了吗？
很好呀，这样的话就能一个人安静地在这里
细细地品味着茶
注定着我要过上美好的高校生活
遇见了和光一样令人怀念的男孩
……像这样的男孩，会加入哪个部门呢？

水无月　琴子





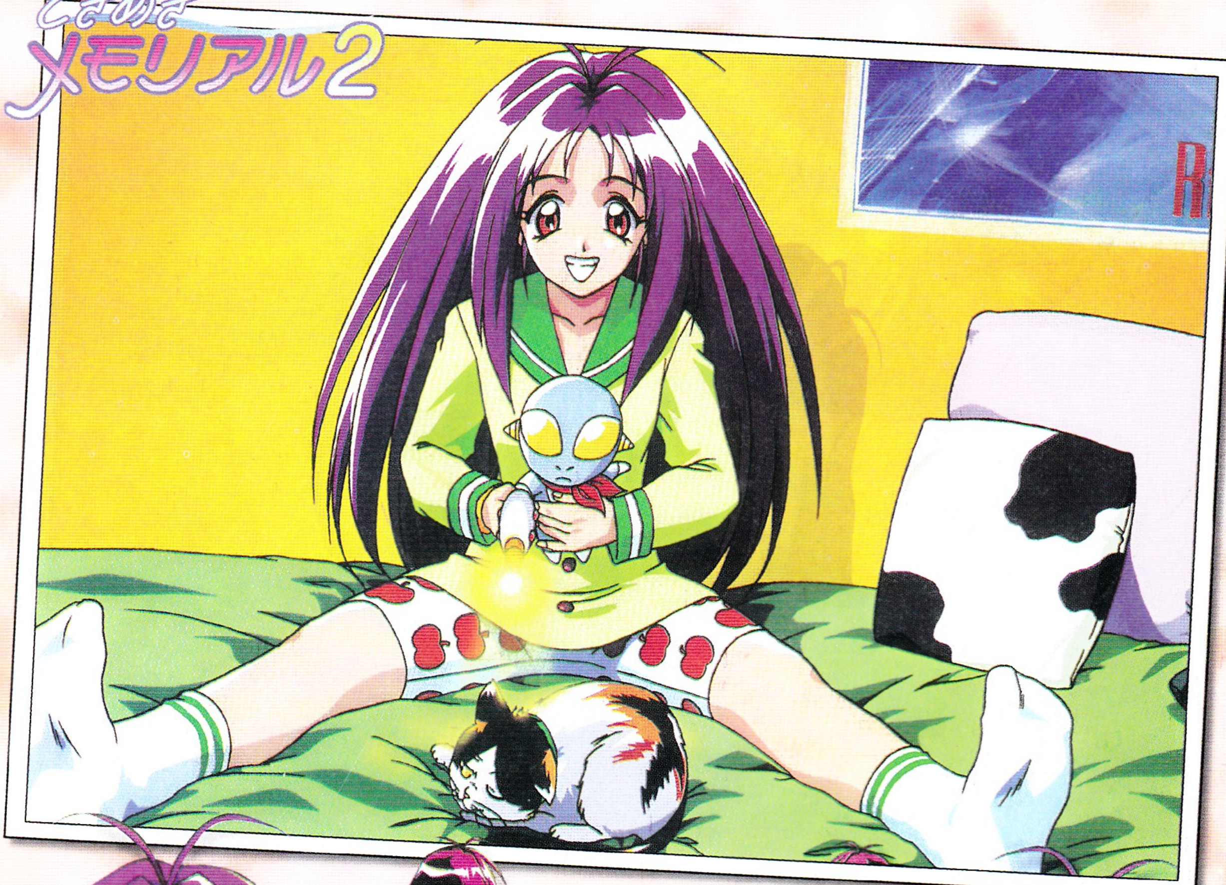
为自己是日本人而感到骄傲的大和抚子

长发给人留下深刻印象的琴子，是阳之下光的好友。当然了，从光那里听闻到主人公，由于热爱着日本文化，如果使用了随意组合的横文字，就会使好感度降低，因为她组织了茶道部，为了接近她而入部是得到她好感的最好方法。

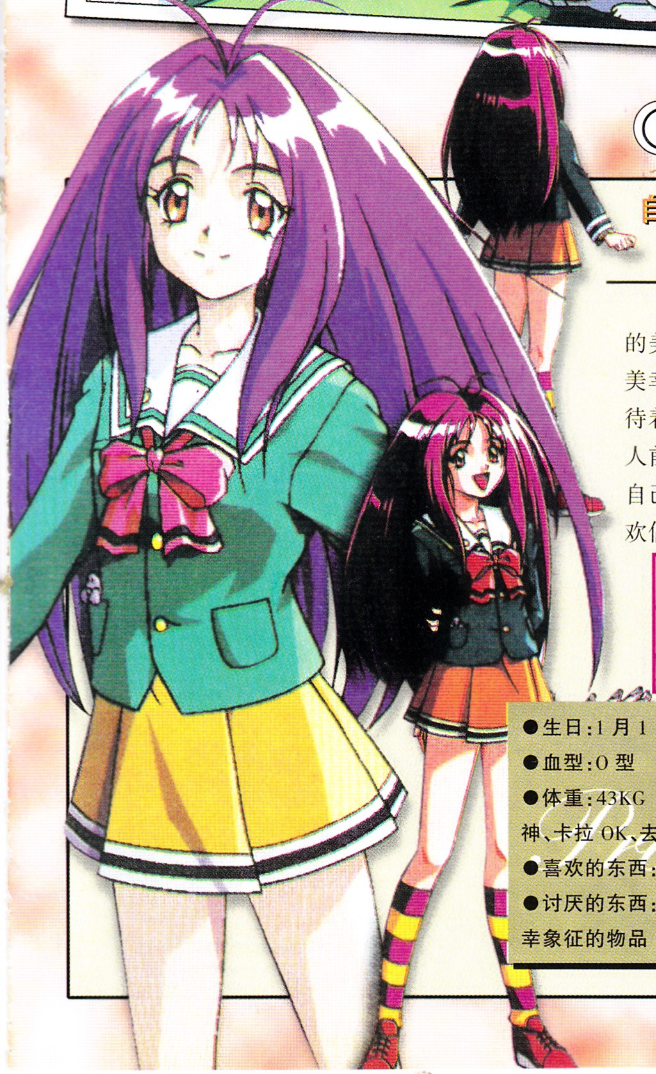


Profile

●生日：12月2日　●星座：射手
●血型：AB　●身高：166CM
●体重：47KG　●兴趣：和饮茶有关的书籍、俳句、川柳
●喜欢的东西：日本茶、点心、芥茉、冈流
●讨厌的东西：辣的食物、咖啡、西洋文化、无意义的横文字



和咪咪闹着玩呀……



自称为日本第一不幸的女孩子

在不幸之星星光中的美幸，一直不走运的美幸，喜欢打扑克牌，期待着 LUCKY 的出现。在人前却经常得意地称呼自己这个名字，特别喜欢偶像和人物周边。



Profile

- 生日：1月1日　●星座：山羊
- 血型：O 型　●身高：155CM
- 体重：43KG　●兴趣：参拜、信神、卡拉 OK、去看偶像系演出
- 喜欢的东西：各种周边、小动物
- 讨厌的东西：不幸的事，有着不幸象征的物品

唉呀……
一进入高校美幸也不会变的呀……
今天打牌又运气不好
美幸，真是一生不幸的人
但是，今天帮助我的人，真是很温柔呀……
能够成为朋友吗？
不过想到美幸是个不幸的人…
会不会讨厌她呢？
嗯……
要好好地想一想
不知道该怎么办……
（嘟……）
嗨，这里是寿的家……
啊……打电话来了，真高兴……
今、今、今天有什么事吗？
呀，咪咪！
不要这样骑在我头上……

寿　美幸



阳之下光
麻生华澄
水无月琴子
寿美幸
一文字茜
白雪美帆
赤井穗村
八重花樱梨
佐仓枫子
伊集院梅



真不想这么忙!

好!值日完毕
接下来要去购物了……
和哥哥一块吃饭……
还要去打工
学习……
哈啊…真不想持续这样的生活了
爸爸,妈妈快回来吧…
哥哥也快去工作…
我还是个高校生呢…
也想要有游戏的时间!
……
决定了!星期天要去玩!
好吧,就这样尽早安排好
不过,一个人去玩吗?……
明天去学校好吗?
那个帮助我学习的人……

一文字　茜

Akane Ichimonji



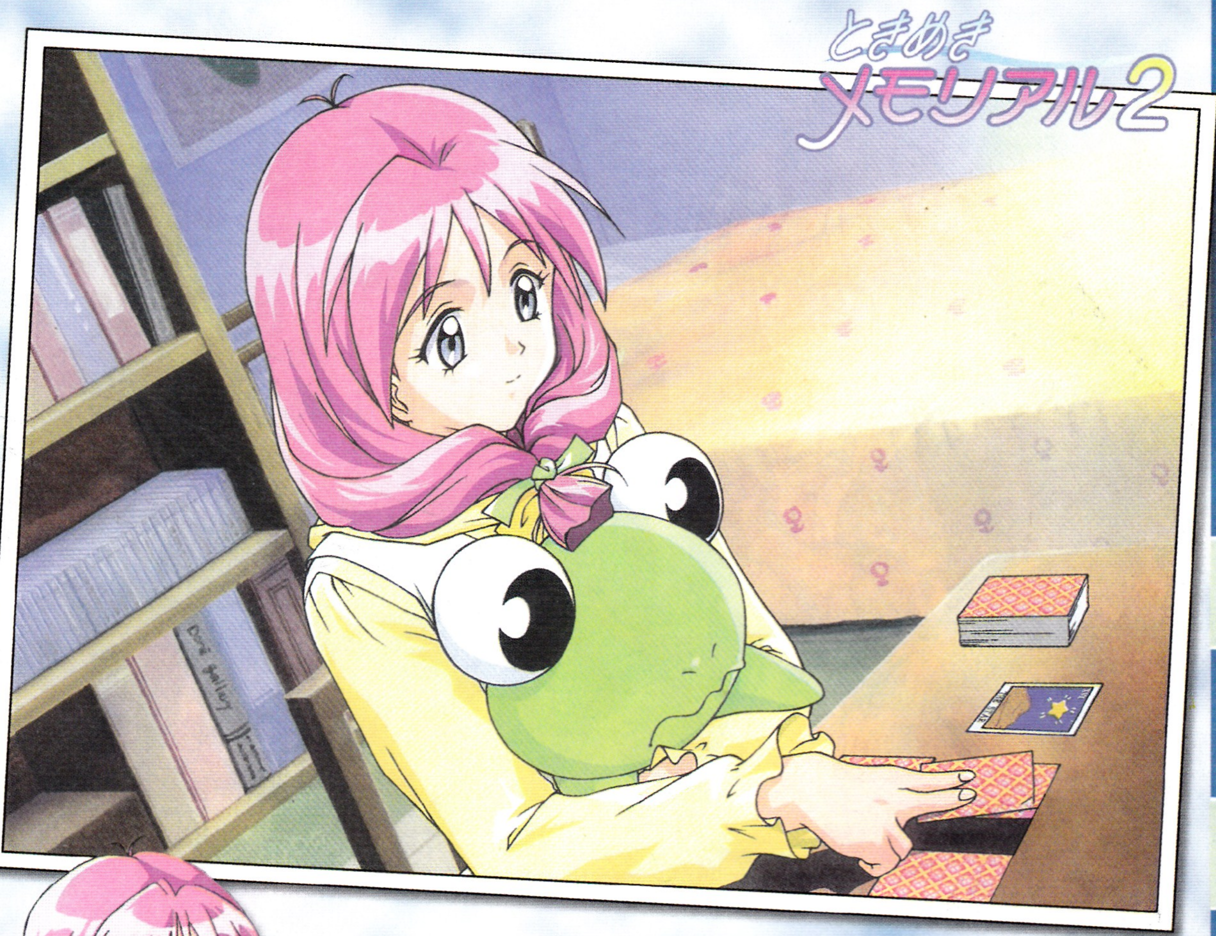
看起来就觉得非常辛苦的人

两亲旅行未归，哥哥还没有工作，因此要管全部家务并且靠打工维持家计，是个家运很不好的女孩，有着极具个性的发型，擅长家务、特别是第1人称为（ボク），集中了许多人气度的要素。另外在开场动画中发现过她与赤井在一块的场景，她们很要好吗？

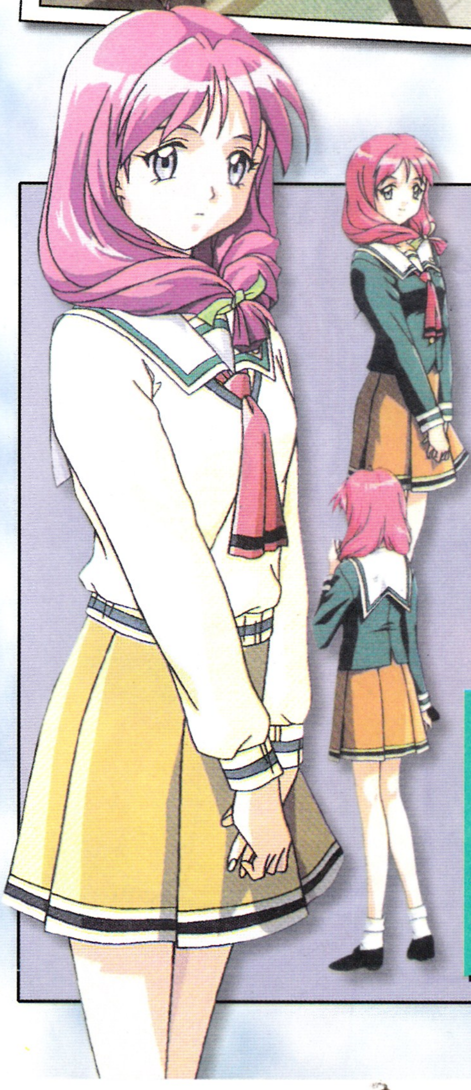
Profile

●生日:9月10日　●星座:处女
●血型:O型　●身高:151CM
●体重:46KG　●兴趣:做点心、卡拉OK、商店橱窗
●喜欢的东西:哥哥、学校
●讨厌的东西:哥哥、软弱的人
●特技:全部家务　●所属部:无所属





那个人和我的命运是……？



稳重的少女拥有了不起的特技

喜欢罗曼蒂克的空想，不过比这更有兴趣的是有关什么也没有的场所存在妖精的话题。从她的趣味——占卜来看，就可以发现是这样一个女孩子，另外“克洛”的正式名称是“クロクロぴべそちゃん”。和她亲近的寿美幸一块谈论周边时，会看到花朵在她们脸上开放吗？

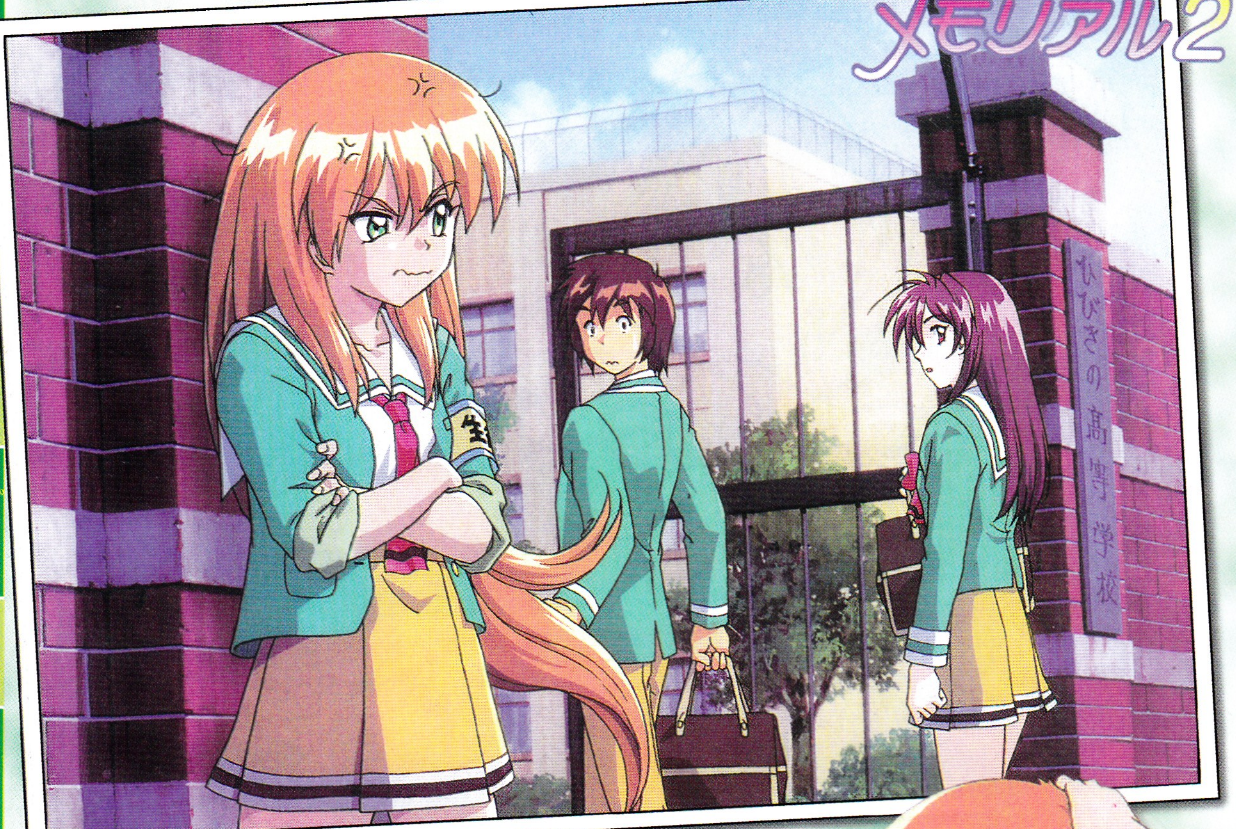
Profile

- 生日：2月24日 ●星座：双鱼
- 血型：B型 ●身高：156CM
- 体重：41KG ●兴趣：收集娃娃、画册、全部占卜
- 喜欢的东西：可爱的东西，有着克洛的周边 ●讨厌的东西：难看、恶心的东西 ●所属部：演剧部
- 特长：将别人卷入自己的步调、现实逃避

克洛
今天
又和那个人见面了
谁？
就是那个人呀
不是一直和他说话吗？
是啊，经常在占卜途中出现的
那个人
你也想会面吗？
嗯哼哼……
看来马上就要见面了
怎么了？
这样的心情
和克洛也会关系好起来吧
那么那个人……

白雪 美帆





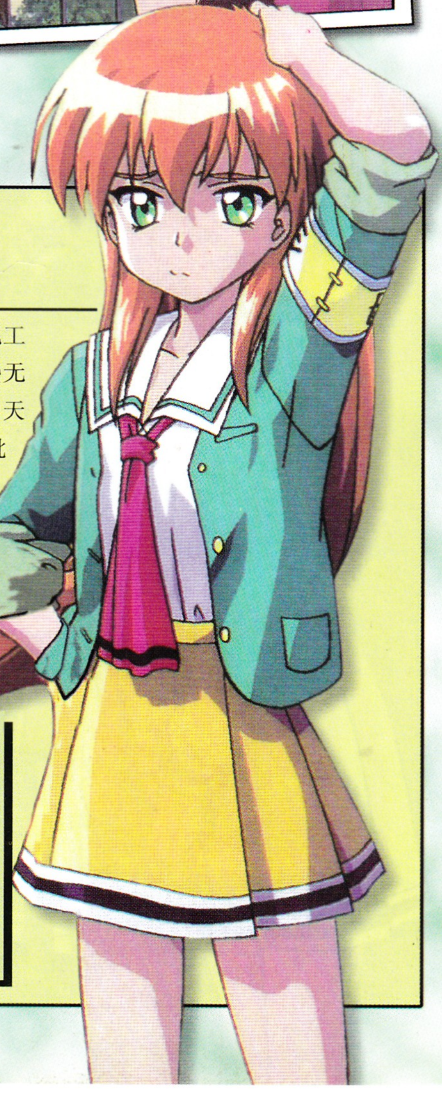
今天的心情最坏了

啊……真困呀……
真不爽,这么早
就要来学校
不舒服!
上课开始还有五分种嘛!
好孩子不是还在睡觉时间吗?
……嗯……第一天就迟到
做个学生会长,也普通
校长……一定会发脾气吧
不过,叫做和美
一点不像校长
我现在已经是学生会长了……
要自己管好自己了……
啊,不能这么下去了
嗨,那人也迟到了……
嘻嘻嘻……可以,慢慢地来嘛!
……等等!

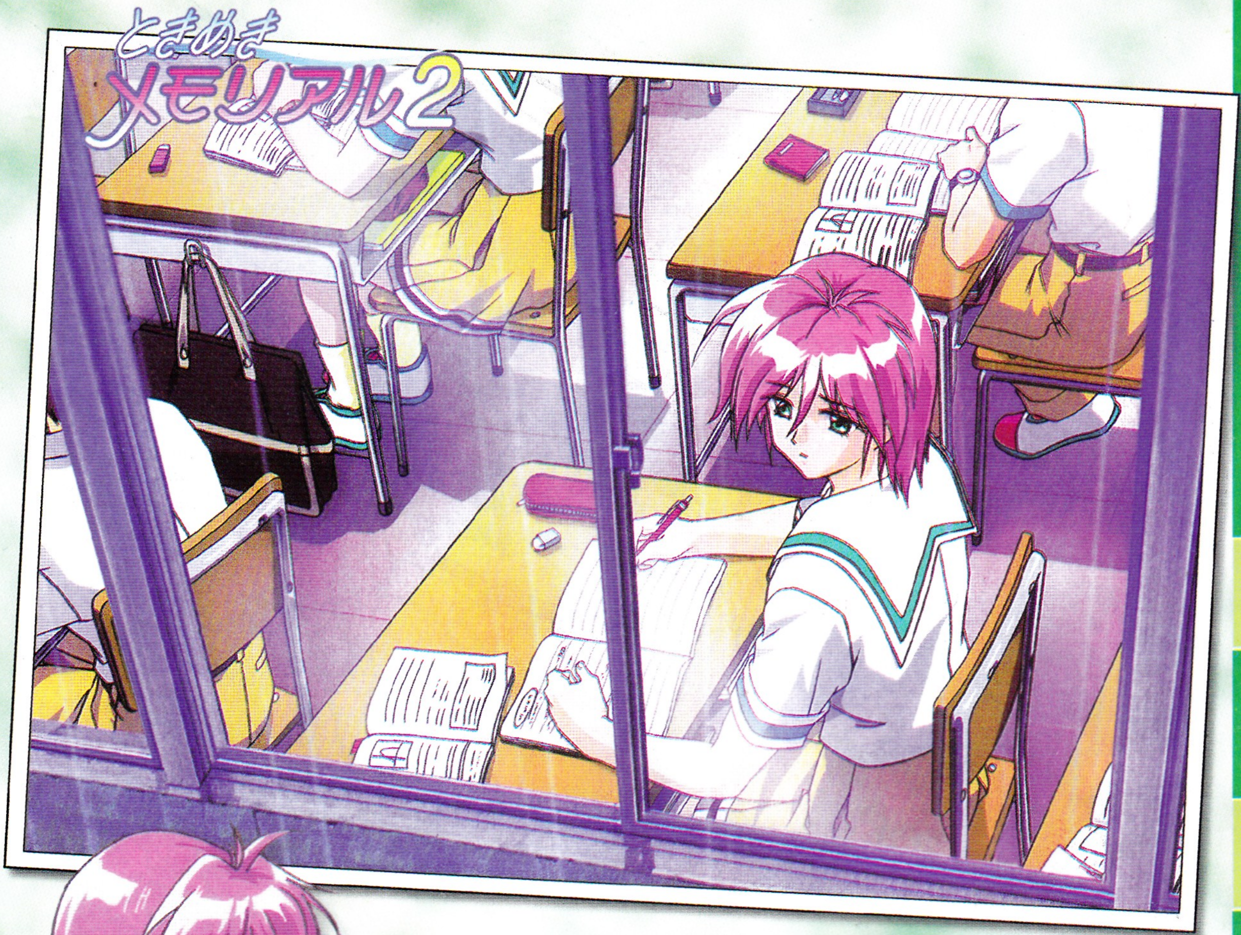
赤井　穗村

性格过分
活泼的高校学生会长

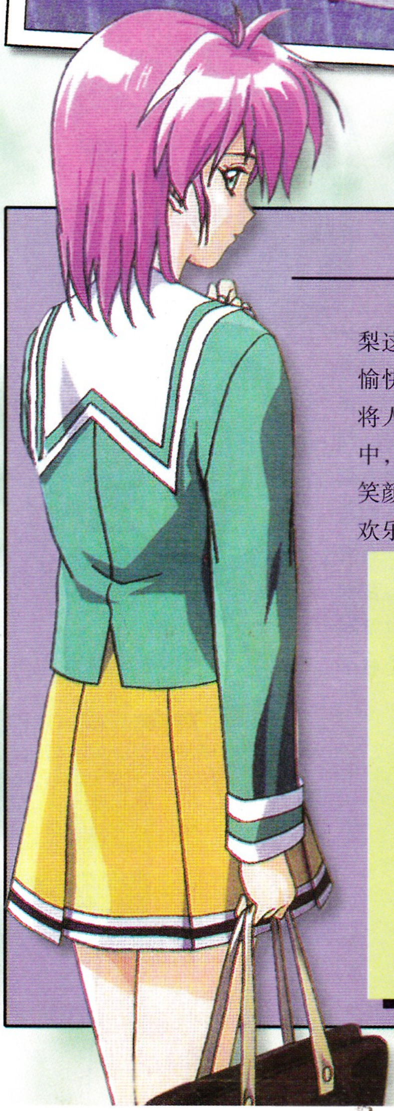
作为一个学生会长,但不重视工作,沉迷于吃饭、睡觉和游戏这些无用的东西,正因为这样,入学式当天迟到,也遭到校长爆裂山和美的批评,她这时却没想到自己是学生会长。性格急,从来不把自己当女的,对看不上眼的对手施以"会长蹴",与恋爱无缘,像这样的女孩子,对主人公会采取什么态度,令人感到有趣。



●TEL:××□-△×○　●星座:巨蟹
●生日:7月18日　●血型:B型
●身高:149CM　●体重:39KG
●三围:B70/W55/H72
●兴趣:吃东西、睡觉、游戏
●喜欢的东西:饭、睡觉、TV动画、GAME
●讨厌的东西:学习、集体活动、摸不着头脑的事　●所属部:学生会
●特技:到哪都能入睡,会长蹴



雨……令人想到哭泣



你可曾从爱中体会到!?

在一大堆明朗性格中，也存在着花樱梨这样一个性格阴暗的女孩。因为有过不愉快的过去，陷入了对别人的不信任中，将人际关系完全隔，总是处在独自的学习中，受到过心灵上伤害的她，想看到她的笑颜是徒劳，寻找出方法，带给她真正的欢乐的幸福吧!

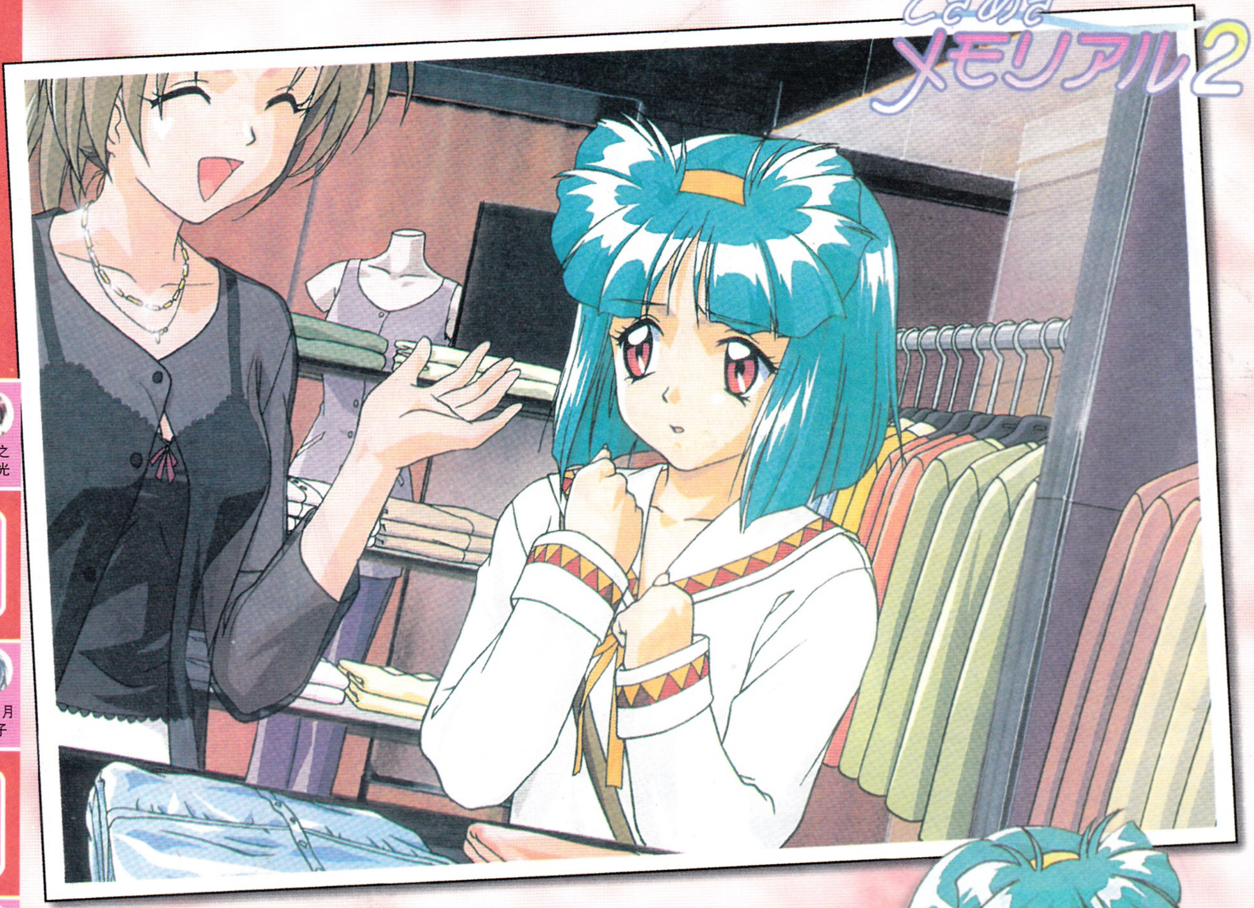
Profile

- TEL:○×□－○△××
- 生日:5月20日
- 星座:金牛　血型:A型
- 身高:169CM
- 体重:50KG
- 三围:B86/W81/H87
- 兴趣:真切感受自然
- 喜欢的东西: 热带鱼、猫、自然
- 讨厌的东西:狗、骂人的话、背地中伤、说谎、伪善
- 特技:无
- 所属部:无所属

窗外
下着雨
教室变得像水槽一样
大家都是热带鱼
但只有一人和鱼不同
谁也不和我说话
我也不和谁说话
什么也没有改变
从那里时候开始
今天也是,明天也是……
从现在起，什么也没有的日子
回归了
但是,这只是我的希望
我,不想伤害谁,不想被谁伤害
什么也不做的话
就不会被谁伤害了吧……

八重 花樱梨





啊,要好好地做一番准备了

哇……
真是漂亮的衣服呀……
真想把它买下来
用它来吸引大家的目光
……
如果我穿上这样的衣服
会不会显得更像大人呢?
穿着这样的衣服能和谁约会呢?
昨天在学校碰见的那个人…
……
好,就这样决定了!
…但是…我又有些…
……
呃!
“在找什么?”
不,不是
这个…那个……
就,就这样可以了!!

佐仓 枫子

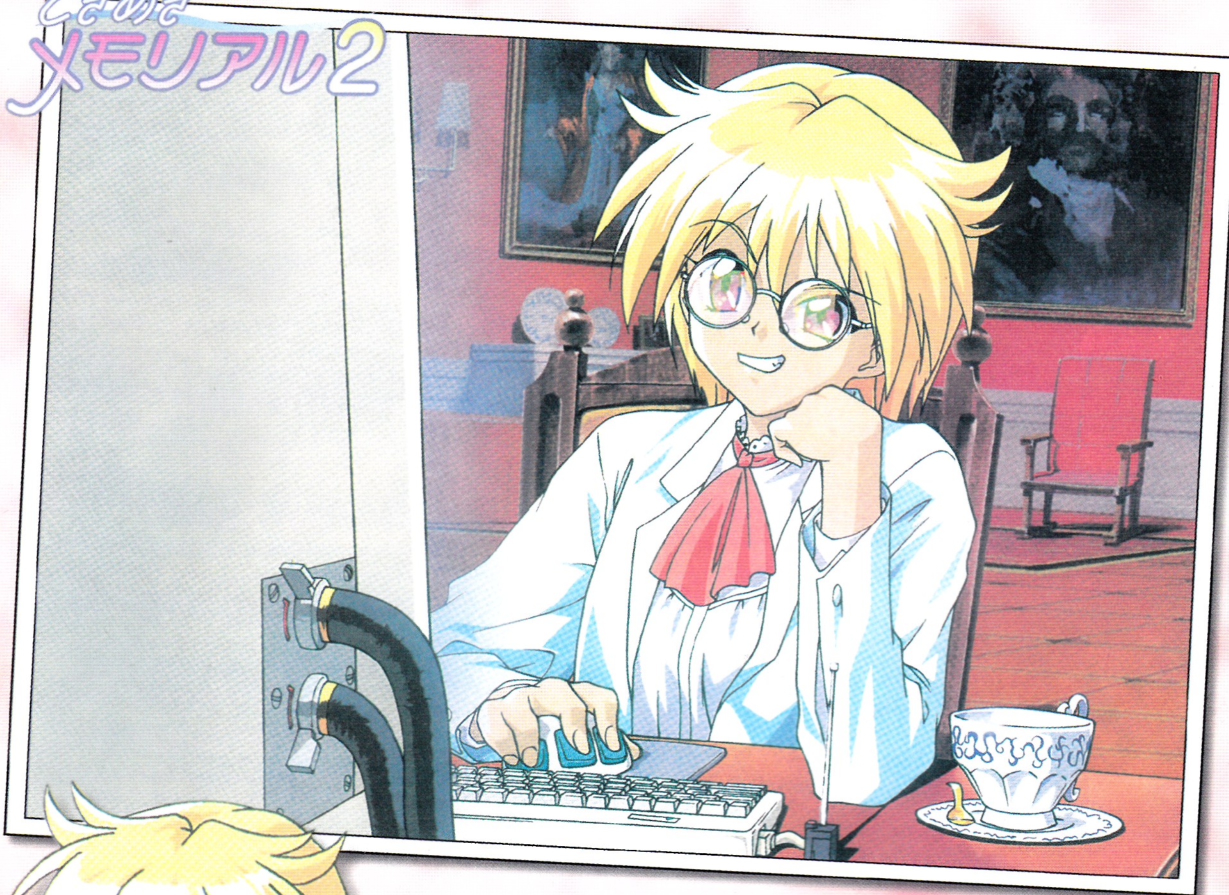
要注意与她相处时的一些禁语

经常将手放在胸前,流露出疑惑、不解的神情,这就是非常可爱的枫子。不过,虽然是这样,当对她本人说“真可爱”的话,却反而会引起她的反感,似乎她不愿意别人把她当作女孩子。她属于棒球部的领队,如果部员努力的话,会得到她较高的好感,而对于心灵手巧的人更会引起她的注意。在和枫子相处时会找到很多的乐趣,同时也要时时注意一些看似不起眼的禁忌。恋爱对于这个女孩而言是个循顺渐进的过程。

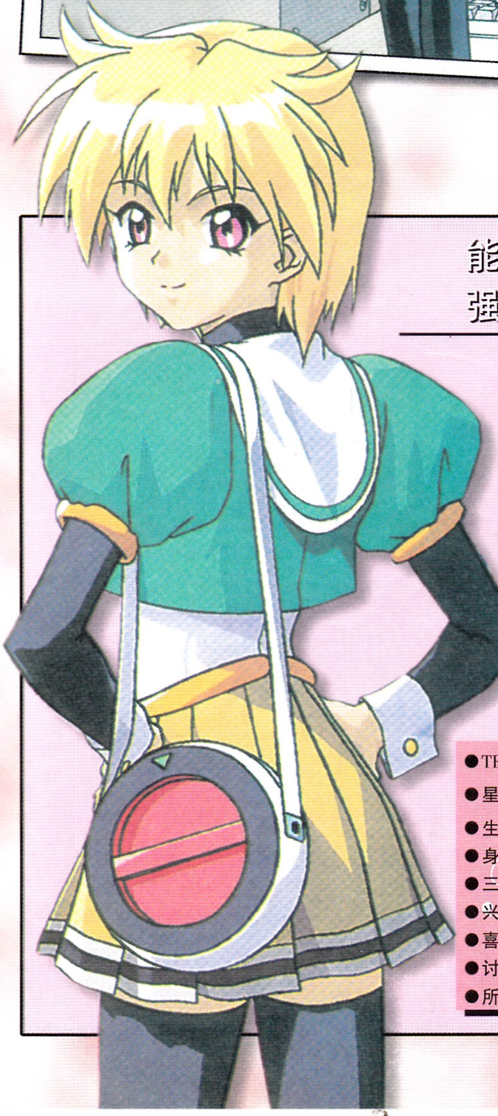
Profile

- TEL:○×□－××○△
- 星座:天蝎
- 生日:11月14日 ●血型:O型
- 身高:154CM ●体重:46KG
- 三围:B83/W64/H84
- 兴趣:收集明信片、全部手艺
- 喜欢的东西:棒球、爬虫类
- 讨厌的东西:体重计、毛虫
- 所属部:棒球部





这真是优雅的休息日



能否用爱的力量征服强大的伊集院家呢!?

超过常人的财力与思考力，曾经引起高校骚动的伊集院丽给“心跳回忆”的玩家留下很深的印像。而在2代中出现的丽的妹妹似乎在思想倾向上比她姐姐有过之而无不及。拥有着丰富的知识以及人类暴走武器，骄傲之心更令人难以亲近。

Profile

- TEL:○△×－○×△○
- 星座:天蝎
- 生日:10月28日　●血型:AB型
- 身高:149CM　●体重:38KG
- 三围:B72/W55/H73
- 兴趣:收集名牌、鄙视庶民
- 喜欢的东西:优雅的自己、山竹果
- 讨厌的东西:人中垃圾、自大
- 所属部:电脑部

又是一个午后的空闲时间
享受最高级的休闲
华丽的键盘操作
嘿…嘿…嘿…
又是一款出色的战略模拟游戏
庶民们怎么也做不出来
这就是，
我们伊集院家的私设军队
无法用言辞来形容……
就是庶民也会满怀期待
然而这一切，
都是我所创造的……
明天就要成为高校生了
不能和哥哥在同一所学校上学
好吧，让下贱的庶民们见识到
我，阿梅!

伊集院　梅





下世纪初GAME介绍

马上就要步入21世纪了，科技发展日新月异，随着PS2使用了极先进的CPU芯片，以后游戏界的科技应用越来越快，21世纪的GAME业界竞争也会越来越残酷，而呈现在玩家眼前的游戏更会越来越精彩。

DC、PS2和海豚，这是我们已经得知的将在下世纪初驰骋业界的三部主机，让我们一同去看看这三部主机为我们展示怎样的GAME作品。



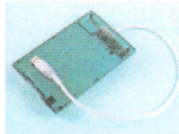
PLAYSTATION2

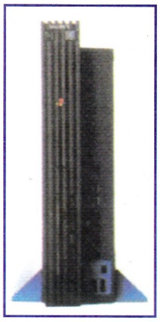
主机性能具体分析

名称:PS2	
制作公司:SONY Computer Entertainment	
发售日:2000 年 3 月 4 日	
价格:39800 日元	
合作企业:东芝	
使用媒体:CD－ROM/DVD－ROM	
CPU:128Bit	
(动作周波数 294MPIS)	
内存容量:32MB	
浮点小数点演算性能:6.2G GCOPS/秒	
三次元 CG 座标演算性能:6600 万多边体/秒	
图像:“Grephics Shnthesizer”	
最大描绘性能:7500 万多边形/秒	
·可玩现行 PS 机的游戏	
·可播放 DVD 软件	
·使用独立的大容量内存卡和振动手柄 2 型	
·有 IEEE1394 插口、USB 插口和 PC－Card 插槽	
·使用网络可下载游戏与电影的 e－Dirtribution	
·与约 200 多个游戏公司达成协议	









虽然比 DC 发售要晚一年多的时间，但是依然受到广大游戏者的注目。因为采用了世界高尖端科技来制作主机的心脏——CPU，所以本机表现的游戏效果可以说是目前为止最为优秀的。

可以在一两个月之间达到或超过 DC 一年的销售成绩，但软件制作因包含高科技成份较高，所以可能在数量上受到很大的限制。









主机性能具体分析

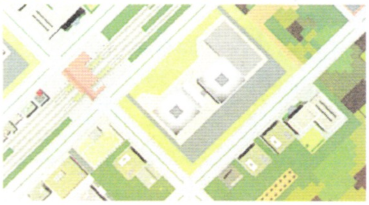
名称:DREAMCAST	
制作公司:SEGA	
发售日:98 年 11 月 27 日	
价格:19900 日元	
(发售时为 29800 日元)	
使用媒体:GD－ROM	
CPU:SH4:128BIT	
图像引擎内存 RISC CPU	
(动作周波数 200MPIS)	
图像:Power VR2 DC	
(最大描绘性能:300 万多边形/秒)	
·装备 33.6kilo bbs 的 Modem,	
是首个网络游戏机	
·外部记忆装置“ZIP drive”正在开发之中	
·在欧美发售并迅速突破 100 万台	

因为在 32 位主机竞争的市场上被 PS 击败，所以研制出准 128 位的新型主机——DREAMCAST。并且率先将主机投入市场，取得了一定的成绩，尤其是在欧美的销售成绩已经达到了日本本土的水平。

软件方面依然像以前一样，主要依靠自己本公司来制作。PS2 发售以后,SEGA 将在软件方面面临新的挑战。

DREAMCAST

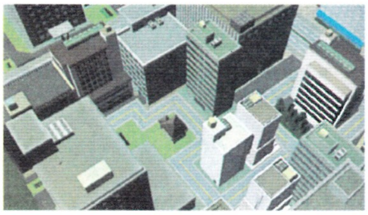




A6

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう6

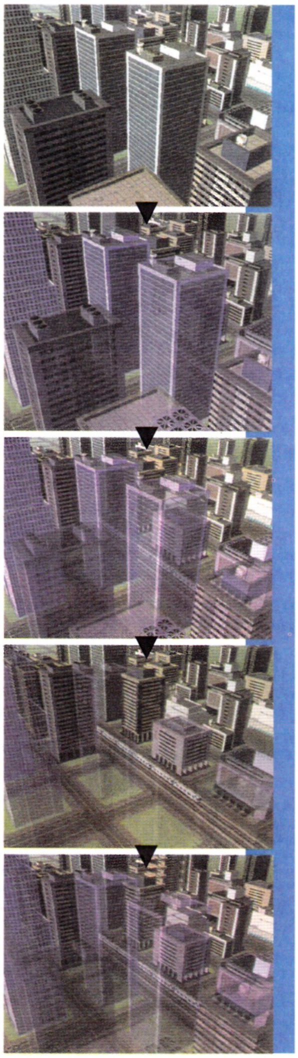




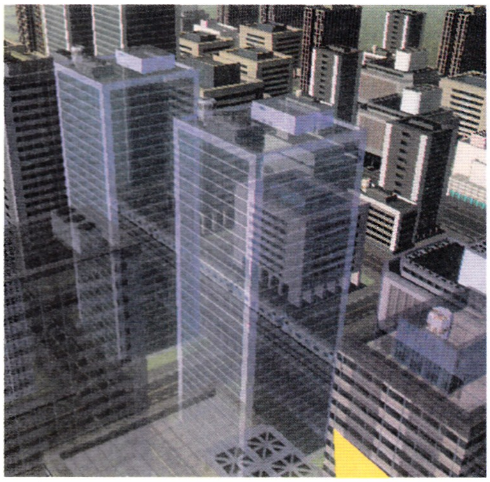
A 列 车 6 PS2

■ARTDINK■PS2 专用 DVD■经营型 SLG
■2000 年 3 月 4 日发售
■价格未定
■游戏人数 1

以贯穿城市中心的铁路作为开发城市的“主要武器”



“A 列车”系列一直属于城市开发系 SLG，以自己修建的铁路为中心，进行城市开发。基本的流程是：1 选择铁路线路并铺轨——2 开始运载货物或运送乘客——3 通过铁路运行开始赢利——4 再在铁路周围建设 周边设施，并使此区域经济活性化——1。按照如此的反复，依靠铁路的不断铺设促使城市加快开发建设。说道“A 列车”系列，就不能不谈本系列的系统。“A 列车”系列一直以“简单操作，极限的自由度”而著称，在进行游戏时，操作介面简单明了，没有太多繁琐的数据，但在观赏时，则可以任意旋转角度，从各方位来观赏。这种设定，的确为玩者着想，使游戏轻松上手。



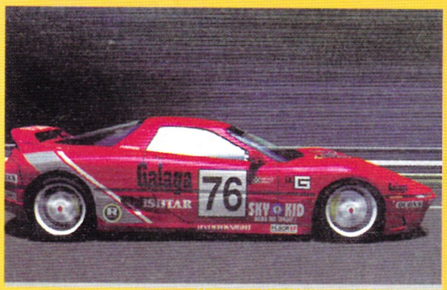


特殊机能搭载

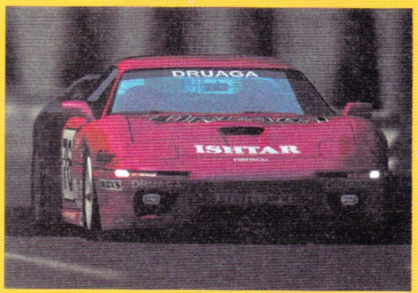
可对应 16：9 的电视。在游戏中，建筑物或铁路完工以后，可以选择乘坐列车观看景物，这时如果家中有 16: 9 的电视，那么观看景物方面，可依靠 16：9 的广域取景，看到比普通电视更加宽广的区域，这种设定，的确是许多游戏所没有的。



RIDGE RACER 5





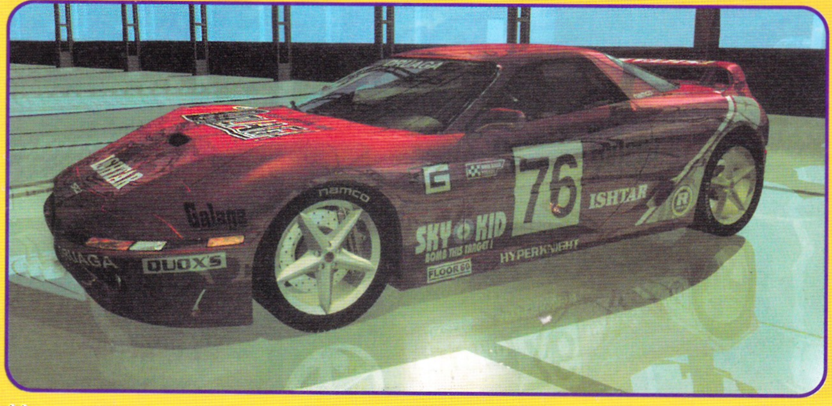


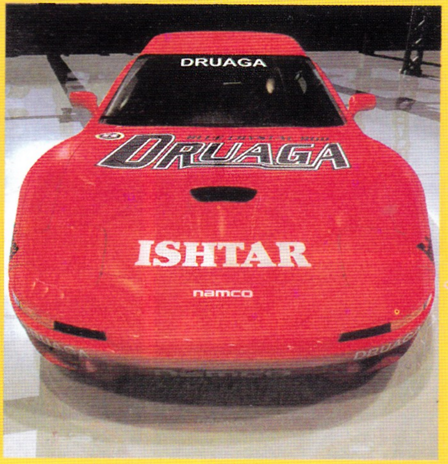
这是由 NAMCO 公司制作的经典赛车游戏——山脊赛车（RIDGE RACER），一向是以凌架于目前所有赛车游戏之上的爽快感而著称，这里介绍的是将要在 PS2 上登场的“山脊赛车 5”。怎么样？光看其精美至极的画面就已经让大家心动了吧！

这里公布的画面，只是游戏开发商在 10% 的情况下截取的，所以，真正的游戏画面可能与此有所区别，特此说明。（不过我想只能比现在的更好……）PS2，众所周知，性能极为优秀，是目前各主机中的姣姣者，多边形的演算能力超群，以此强大主机的表现力，再加上 NAMCO 公司的精心制作，相信可以使“山脊赛车 5”成为本系列向更高境界跨越的作品。

山脊赛车 5 **PS2**

■NAMCO■PS2 专用 DVD■RAC
■2000 年 3 月 4 日发售
■价格未定
■游戏人数未定





借助“PS2”的实力使“山脊赛车”系列得以发生质的变化



从目前公布的来看，本作游戏中的画面已经达到了可以乱真的地步，尤其是光影效果的处理，运用得极为得体，不得不感叹 NAMCO 公司及 PS2 机能的强大。

新形象小姐登场！

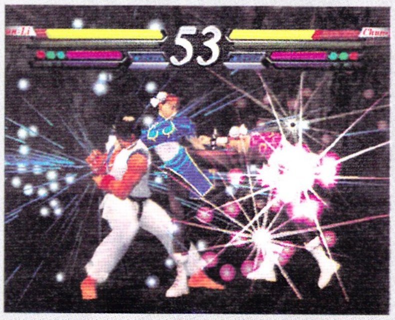


▶从画面来看，应该是属于重放的类型，这一形式是表现机能的最好方式。



深水 蓝(ふかみあい)
AI FUKAMI

名前：深水 蓝
出生年月日：1979 年 12 月 12 日
年龄：19 岁　血型：B 型
星座：双鱼座
出身地：神奈川
职业：模特
身高・体重：168cm・49kg
三围：88・58・86
特技：制作咖喱食品
兴趣：摄影、深海潜水运动
喜欢的食物：甜瓜
将来的梦想：做高速赛车领路员
崇拜的人：永濑丽子



EX Ⅲ
The Street Fighter

街头霸王 EX Ⅲ　PS2

■CAPCOM■PS2 专用 DVD■对战 ACT
■发售日未定
■价格未定
■游戏人数未定

CHECK 1　绚烂豪华的光线表现！这就是次世代对战格斗游戏！

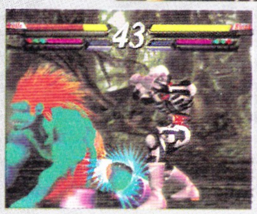
首先请看上面的照片，从中可以看到在“EX Ⅲ”中首次采用了组队战斗的形式，毕竟是次世代的 PS 呀，在光线的运用方面有了较为明显的进化，也许这将成为次世代 PS 发售后对战格斗游戏的一个重要标准。而游戏中的人物是由相当多的多边形描绘出的，所以既使是在对战的镜头中也可以从中感到那种真实感觉。

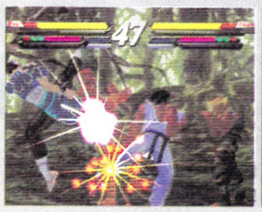


右下侧的三张照片是“春丽＋隆”队与“达尔锡姆＋古烈”队进行战斗时的情景，从中可以感到人物身上那种惊人的真实感。头一张照片中是春丽从左右两侧夹击达尔锡姆，第三张照片表现的是达尔锡姆与古烈夹击隆与古烈，特别是这三张照片中最中间的一张，看上去是隆在与古烈进行战斗，不过如果达到某种条件的话，另两个人物也能够加入进来并展开乱斗。另外在作为组队战斗也一定会有必杀 COMBO 的存在，可以说在对抗方面达到了以前无法相比的境界。

CHECK 2　采用组队战斗的形式，因而可以实现前所未有的必杀 COMBO！？











决 战 PS2

■KOEI■PS2 专用 DVD■SLG
■2000 年 3 月 4 日
■价格未定
■游戏人数未定

关原合战



◀比普通战斗画面略精细一点的这张图，目前从公布的资料来看，是本作的 OPENING MOVIE。



◀仿佛是真田幸村的部队正在与敌人交战。画面上红甲持枪的武将就是在关原合战中名声大噪的真田幸村。

真正再现古战场的风采



▲从画面上判断，这个人应该是——真田幸村。

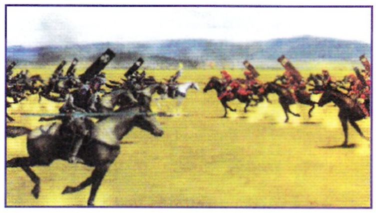


▲跟随真田幸村的谜之女性，是属于原创的角色。

从正式公布至今都极受瞩目的游戏——决战，是由日本著名"光荣"所制作的。

光荣公司一向擅于制作历史类 SLG 作品，"信长的野望"与"三国志"等众多系列在日本及我国都拥有很大的玩家群体。而本次的"决战"，以即时演算的机能再现了古战场上大规模战争的场面，并配以震憾的音乐效果和精美的 3D 制作，这使得本作一经公布就成为了"光荣迷"们的新焦点。

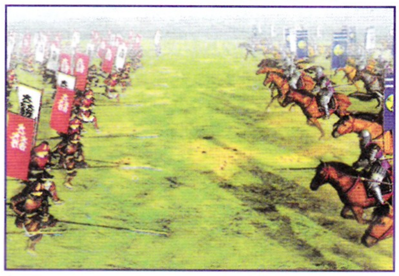
因为 PS2 机能的强大，所以终于可以在游戏画面中再现宏大战场了。在每一个战斗的画面中，依靠强大的机能，本作可以同时表现最大为 200 个作战单位的各种行动，并且能完全即时演算这些单位的全部动作及一系列数据，而且不会影响到画面的显示速度。



▶骑兵的突击，从画面上就仿佛可以听到千军万马厮杀的声音。

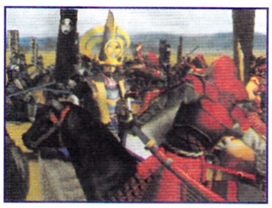


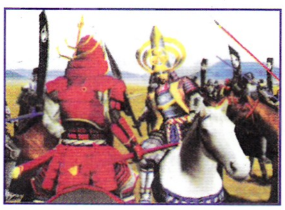
◀决定了攻击方式以后，游戏自动进入攻击模式。



▶骑兵对枪兵，谁胜谁负呢？









混战

決戰

KESSEN



“决战”是描写日本战国时期“关原合战”的SLG游戏,从目前资料来看,有大量历史人物登场,但也设定了几位原创角色,但他们之间的关系目前还很不明确,有待于厂商公布新的情报。











▲自军本阵前的德川家康，这一画面完全是由即时演算完成的，画面的精美不亚于PS时的CG画面。

▼画面上的红衣女性战士动作十分自然,据称在同画面中,最多可表现200人的连续动作。





铁拳

对战格斗

铁　拳　PS2

- ■NAMCO■PS2专用DVD■对战ACT
- ■2000年3月4日
- ■价格未定
- ■游戏人数未定



提起的3D对战ACT，就不能不说说NAMCO公司的“铁拳”系列。在众多3D对战ACT中,能称得上“霸主”的也只能是“VR战士”和“铁拳”两个系列,“VR战士”系列以稳健的判定和优秀的平衡性而著称，而“铁拳”系列就像NAMCO公司的“山脊赛车”一样以突破极限的爽快感而闻名。这次将要移植到PS2上的“铁拳”是属于前三代的合集，基本汇集了前三代中所有登场的角色及隐藏人物，所以本作可以说是可选择人物最多的3D对战ACT。





跆拳道代师范

花郎



超热血格斗家

保罗



监狱的复仇者

艾迪

新老铁拳战士们堂堂登场

凌小雨



元气娘

风间仁



命运的闪电

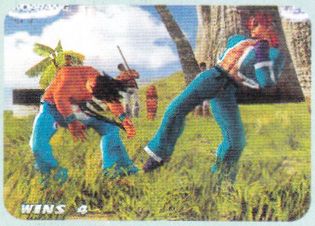






序曲

这次的"铁拳"加入了"演武"的模式，所谓"演武"就是每名角色在场地中表演自己的武功招式。这种模式在DC中的"魂之力量"上登过场，受到了不少玩家的好评，相信这次在PS2上的"铁拳"，利用PS2机能的强大，能将这一模式的表现水平进行质的提升。





全新模式

本作可能是受了"THE KING OF FITHERS"系列的影响，这里的新系统加入了2对2的要素，也就是说成了两人一队的交战。两名角色均归属于玩家控制，但只能控制一名角色在画面中对战，当交战选手体力低下时，可以呼出另一名同伴交换作战，这样提高了游戏的可玩性。

2对2！组队战











サクラ大戦3
Sakura Wars
～巴里は燃えているか～

发生在欧洲的浪漫之旅



樱花大战 3　DC
■SEGA■DC 专用 GD－ROM×3
■2000 年秋■S·RPG
■价格未定
■游戏人数未定



樱华绚烂

“樱花大战”是起源于 SS 上的恋爱 SLG，可以算是很为成功的优秀系列，尤其是在众多 SS 为迷心中更是精典的系列。

本作“樱花大战 3”是制作在 DC 上的作品，所以无论是从画面还是音乐都要比 SS 上的“樱花”更为“强大”和“华丽”。不过真是要等到明年的秋天呀！樱花的 FANS 们，这确实让人心急！





本作的地点不再是京都，而是欧洲的浪漫之都——巴黎。

这一次设定的确让广大游戏者十分惊讶，不过看看 DC 在欧美的销售业绩，我们就不难理解了。这次的作品将会以 GD－ROM×3 的超大容量发售，看来游戏中的动画片段将会更多、更精美，当然相信故事也要比前两作要曲折多了，游戏的时间也要长。





▶最新消息，本作的片头动画依然采用动画为主的表现方式，这一消息让我们松了一口气。

因为故事发生在欧洲的巴黎，所以作为我方的女性角色也基本都更换了人物（全部都是来自于欧洲的美少女）。



拥有超大人气的“樱花”等角色将可能将不在这一作中登场。听到这一消息，我相信不少喜爱过去人物的玩家都很吃惊吧！笔者也认为，没有“樱花”的“樱花大战”总有些“名不符实”！

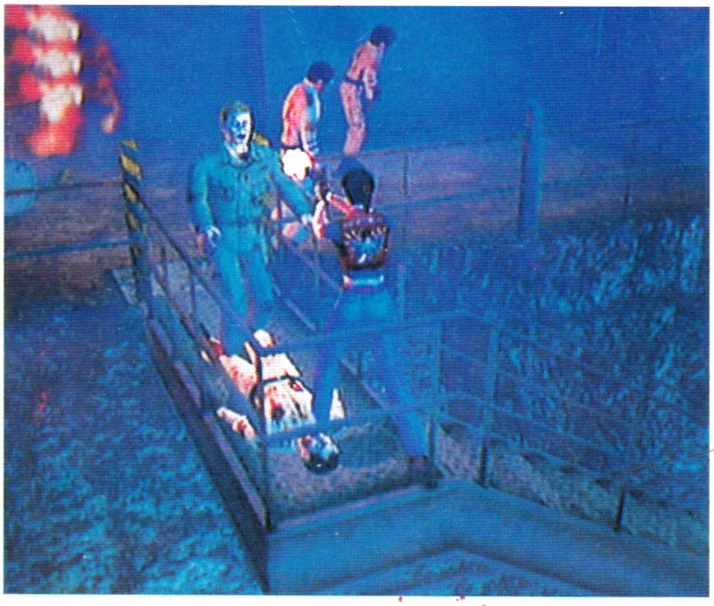
不过看了看新的人物设定，我个人认为有些角色的形象还是不错的，不过不知道能否达到前两作的销售水平。不过有一点很重要，这款明显把销售主市场放在欧洲的作品，应该在欧美取得很好的成绩。那么，本作能够吸引东方玩家的也只剩下目前已经公布的唯一日本女性角色和主人公大神一郎了。另外，游戏的音乐据说本次也偏向欧洲中世纪的宫庭舞曲。

在巴黎新建立的花组，使用的装甲也进行了强化，本作中登场的是根据原来的“光武”而改良的“光武 F”。根据目前公布资料来看，新型装甲实力上提升了许多，可能是为了应付比以前更为强大的敌人吧！

完全强化版光武——光武 F



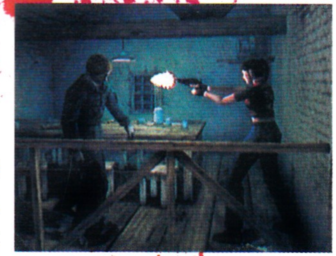
BIOHAZARD CODE:Veronica



生化危机指令是搜索 DC

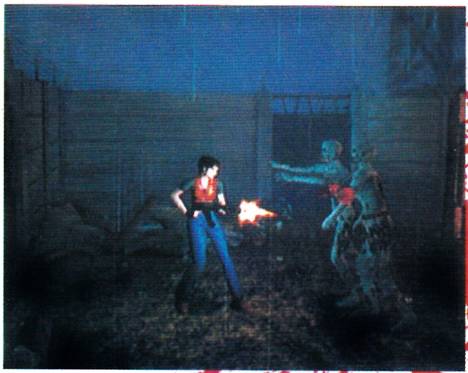
■CAPCOM■DC 专用 GD－ROM×2■AVG
■2000 年 2 月 3 日
■6800 日元
■游戏人数 1





“生化危机”等于3D AVG 的代名词，其游戏的购卖人物不少于”最终幻想“。这里介绍的是将要在DC上发售的“生化危机”外传——生化危机指令是搜索。

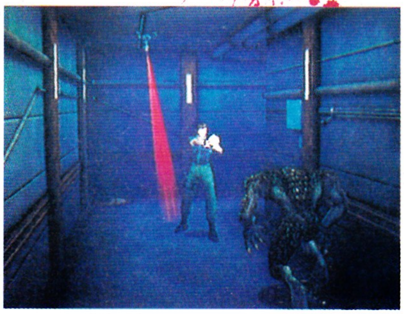
“生化危机”系列的故事是连贯的，以U. B. C. S 公司 COMBERLLA 研究生化兵器，但倒致病毒扩散为主线索，表现了数名年轻人勇敢且机智地逃脱了危险。这次的外传，也可以说是 U. B. C. S. 事件的完结，这次故事发生的地点虽然没有说明，但很明显应该是 U. B. C. S。公司研究生化兵器的欧洲秘密研究本部。本次故事的主人公是一代中的男主人公：CHIRIS 和二代中的女主人公：CLAIRE，两兄妹因为不同的目的而出现在同一地点，这一设定与本系列中最畅销的“生化危机 2”相同（“生化危机 2”360 万以上销量，而“生化危机 3”目前只有 150 万以上），想必到时候，又要出现“表裹”这种让人必须把游戏进行四次以上的设定了。



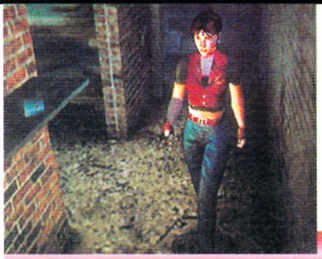
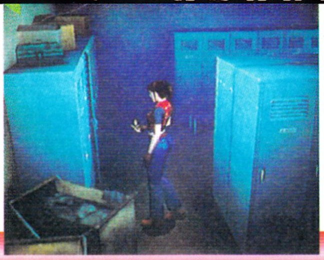
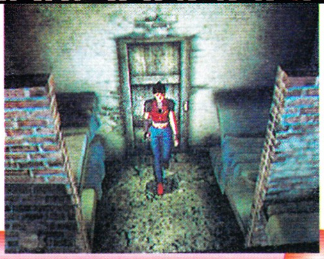
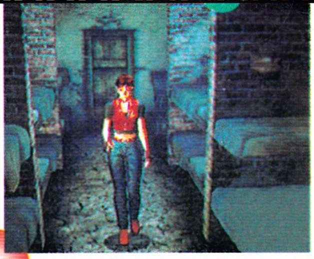


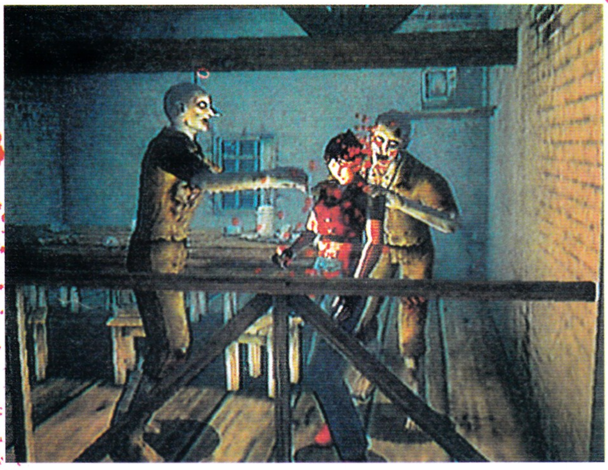
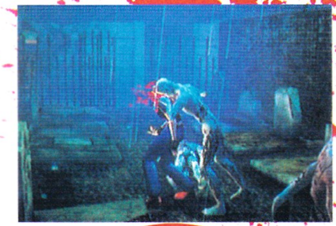
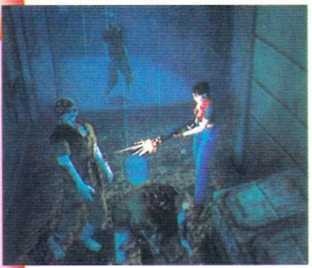
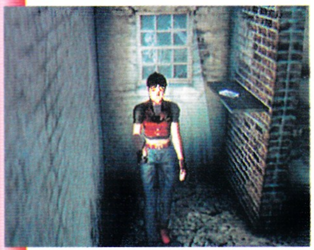


▲充满玄机的机关，好像是一个建筑物的模型。



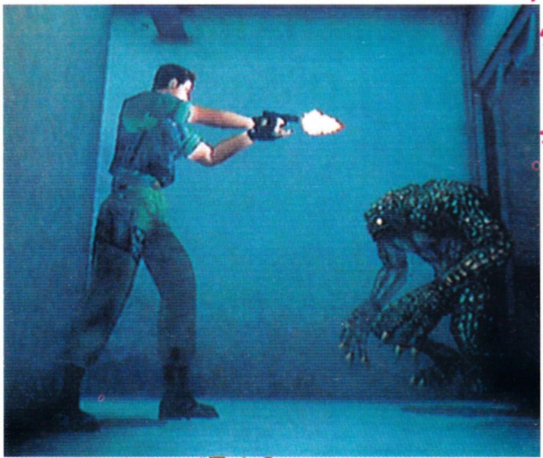
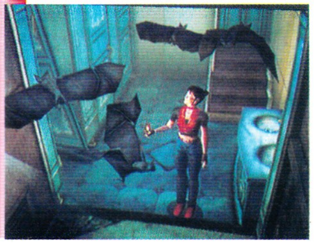
◀在与猎食者对战的时候，从后上方射下的光线仿佛是机关设置。


生化危机史上最恐怖之作!

游戏在 DC 上发售，所以画面与音响都能得到质的提升，但游戏内部有什么变化呢？下面我们来看看：从目前公布资料来看，并没有“生化危机 3”中得到好评的“紧急回避”这种设定，而且关于利用弹药素材根据自我需要来合成弹药的设定好像也没有。所以游戏基本设用了“生化危机 2”的系统，不过在武器数量与种类上所上升，在“连射”类的武器中，就有 AK－47 与双“乌兹”和连射手枪三种，由此可见，本次的武器可能是本系列开创以来登场武器最多的。另外，解迷方面的设定，从目前情报来看与前几作没有质的区分，所以难度上不会有很大提高。



▲道具栏中与前作相比没太大的变化，许多东西都是大家熟悉的。

CAPCOM

2月3日

バイオハザード　コード：ベロニカ

BIOHAZARD CODE:Veronica

ETERNAL ARCADIA

エターナル アルカディア

青之空贼 VS 海之空贼

永恒之幻境 DC

■SEGA■DC 专用 GD－ROM■RPG
■发售日未定
■价格未定
■游戏人数未定

青之空贼

为了幻之浮游大陆的和平专门对抗正规军队的义勇军。因为阻碍了官方的侵略扩张行为，所以被称之为空贼，但为了区别于真正的空贼而采用蓝色的空帆，被民众称之为青之空贼。

老资格的玩家一定对“梦幻之星”这个名字很熟悉，后来在SEGA主机，上出现过的前四代无一不是RPG中的经典之作。本次在DC上制作的这款RPG也属于这一知名系列制作小组的作品。



▲画面十分精美，游戏中的场景全部是由3D机能即时演算出来的，因此可以随时的旋转。但从目前来看，人物与较为圆滑的物体制作的有些生硬。

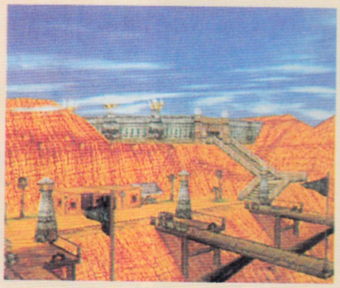
故事讲述的是在幻想时代人类居住在各浮游大陆上，因为国家大小或政体不同，所以各国实力也不相同，其间自有军事列强的国家，各国家为了扩张势力或保卫国土等各种不同目的而战斗，因此使幻之浮游大陆陷入战乱之中。在这种特殊环境之下，形成了空贼军团，有的是为了制止战争，有的是为了掠夺财宝；而有些是为了搜寻远古的宝物，这些空贼军团目的各不相同，而本作的主人公就是一名年轻的空贼，他在这种复杂的环境下开始了自己梦幻般的冒险。



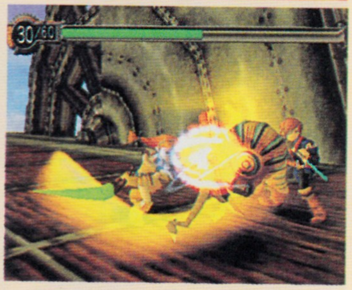




幻想之航海时代的冒险

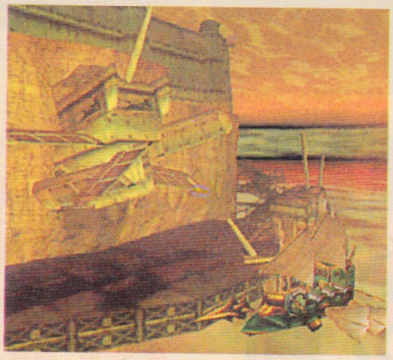


▲游戏中的建筑物都带有着十分浓厚的幻想风格。





▶广阔的大森林中，有着怎样的危险呢？



▲青之空贼与军方的交战。

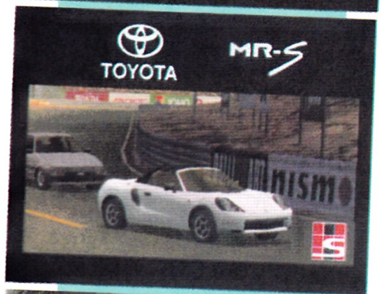
黑之空贼

类似于中世纪在大海上行凶掠夺的海盗，在空贼船上使用了黑色空帆，所以被称之为黑之空贼。黑之空贼从事于袭击各种往返于各大陆之间的航船，无论其是否是官方和民方，只要能掠夺财宝，一率攻击。











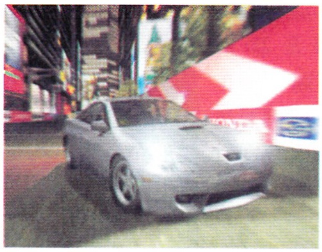




SEGA GT DC

■SEGA■DC 专用 GD－ROM■RAC
■发售日未定
■价格未定
■游戏人数 1～2





▲不知是片头的 CG 动画还是 REPLAY 的重放。



▲最新的「日产」系列跑车也在本作中登场。



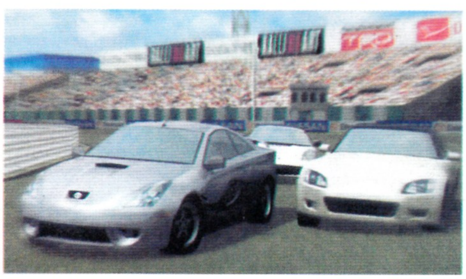
▲GT 系列中，以房车为主要参赛车辆。

自从 32 位机占据市场以来，用其强大的画面表现能力使得许多原来在 16 位机上不能得以发挥的游戏类型得以强化。这其中就以 AVG 和 RAC 为主体，这两种游戏类型一举成为主流游戏类型。

赛车类作品（RAC）的游戏也有些像 3D 对战 ACT 一样分为两大类，以真实性为主体的代表是 SCEI 的“GT”赛车系列，而以爽快感为主的代表是“山脊”系列。“GT”系列一直追寻极真实的驾驶感觉，尤其是通过 180°以上弯道时，减速或减档是必然的选择。这次的“SEGA GT”虽然是 SEGA 制作的，但还是保持了“GT”类作品的特点：真实赛车＋真实的驾驶感觉。

从画面上来看，本作略逊于“世嘉拉力”，不过游戏正处在制作中，因此最后真正的游戏画面说不定能超越“世嘉拉力”。让我们一起期待吧！

Sega GT
Homologation Special ™



SNK VS. CAPCOM

SNK VS. CAPCOM DC

■CAPCOM&SNK■DC 专用 GD－ROM
■发售日未定■对战 ACT
■价格未定
■游戏人数未定

真空波动拳



最终决战奥义・无式

VS











CAPCOM 与 SNK 是 2D 对战 ACT 的两大王牌厂商，CAPCOM 以“街头霸王”和“恶魔战士”两大系列称雄 2D 对战 ACT 的市场，而 SNK 则依靠 KOF 系列直追 CAPCOM。

本次由 CAPCOM 和 SNK 共同开发的 2D 对战 ACT－－SNKVS. CAPCOM 将在 DC 上出现，两个公司分别选出有代表性的人物制作到游戏中去，目前得知有“街霸”系列的人物和“KOF”系列中的角色，而其它系列中是否有人物出现在本作中，还有待于厂商公布新情报。



熟悉 2D 对战 ACT 的朋友一定知道，两个公司采用的系统各不相同，那么这回本作将使用哪个公司的系统呢？据目前资料，游戏的主制作方为 CAPCOM 公司，因为考虑到 SNK 的众多拥护者，所以 CAPCOM 决定将两家公司的系统中和，以 CAPCOM 公司系统为平台，加入 SNK 公司“KOF”系列的一些大众化设定，例如：前冲、各种跳跃等。

所以相信本作的系统是既能适用于 CAPCOM 公司的玩家也能让 SNK 公司的拥护者满意。

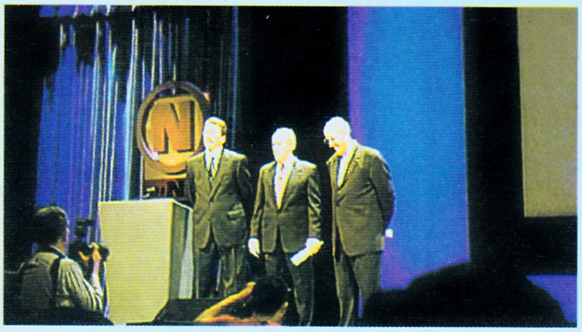




谜之任天堂次世代主机——海豚



1999年5月12日在日本和美国同时举办了任天堂次世代主机新闻发布会，会中说明任天堂的新一代主机将在2000年冬天发售，发布人员称：主机性能超越PS2，但他们不愿意过多公开情报。





◀松下电器的森下洋一社长

▶任天堂公司的山内社长





新主机性能具体分析

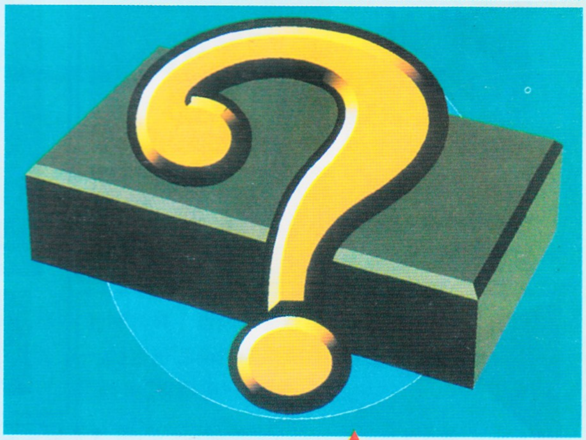
名称：海豚
制作公司：任天堂
发售日：2000年冬
价格：未定
合作企业：松下电器、IBM
使用媒体：DVD－ROM
CPU：IBM“Gekko”
(Power PC architecture)
(动作周波数400MPIS)
图像：Art－X公司同共设计
full custom System LSI
(动作周波数200MPIS)
·与PS2相比具有同等以上的性能
·正在讨论可读写的DVD
·预定发售时的软件均为任天堂及合作者制作

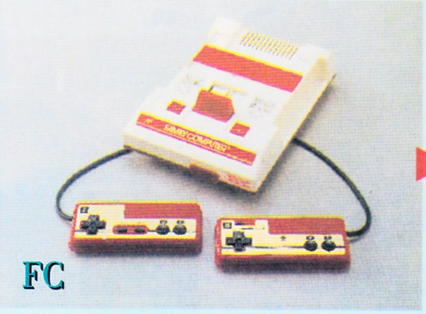
任天堂各时代游戏主机

任天堂近几年的“摇钱树”，为任天堂公司带来大量的利润。



GAME BOY





FC



SFC



N64

SQUARE见闻录

访问 SQUARE 会社

SQUARE曾制作了“FF”、“沙加”等系列作品。从FC开始到SFC、PS，它一直具有优秀的开发力和技术力。现在的游戏界已离不开SQUARE，这次我们对SQUARE进行了直接访问。

SQUARE PRESIDENT

代表法人社长 武市智行

“首先对长期支持的读者们表示感谢。希望大家以后从不同的角度对SQUARE进行督促。我们正在把映像表现技术特别是3次元的CG技术投入于对应PS2游戏的开发之中。目前关于将会在PS2上出现那种作品，这又会为下个世纪带来哪种新文化还不得而知，也许在明年1月29日举办的活动中将会披露一部分情况。请大家期待彻底发挥了PS2能力的新游戏的出现吧。”

SQUARE COMPANY

进入开发现场!!

寻找百万大作的内幕

现在SQUARE的本社在东京都目黑区中的高层大楼里。在此即经营软件的发售，又进行会社的运营。这就是SQUARE的心脏部分。

在本部内每个作品都分为不同的创作区进行制作

接待处



SQUARE的门面，接待处。进入绿色基调的人口后，将受到两位美女的迎接。制服是SQUARE统一的白色。

接待小姐 铃木 爱好：欣赏电影

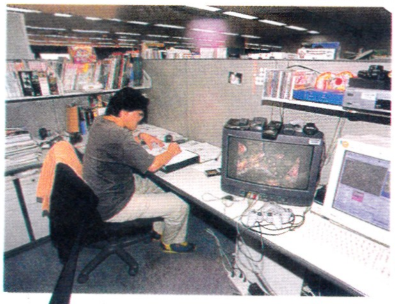
接待小姐 饭岛 爱好：做饭

第4创作区

正在努力工作!



第4创作区正在制作将于今冬发售的冒险游戏“バイグテントスリーリー”。在这里进行人物画面到程度的所有企画。几个桌子构成一个工作区，也可集中。



人物设计 吉田 爱好：画插图

▲这是负责人物设计的吉田明彦的工作区，有台灯，电脑、资料等，还有他喜欢的照像机。



◀用铅笔画下草稿后再加上颜色，原稿竟如此精致，太让人吃惊了。

休息室

休息室内设置了果汁和面包等种类丰富的自动销售机。在旁边还设立了吸烟室。



◀墙边设立了各种自动销售机，连啤酒也有。



◀给SQUARE的来信都整理成册以供阅览。



宣传部部长 冈宫 爱好：不详

SQUARE之声

在业界中SQUARE对声音的要求也很高。因为它拥有独立处理软件的音乐会社，其中有防音的最新设备，对个人来说简直是梦想。

作曲家 崎元 爱好：四处取材



▲在此制作了“バイヴラント”的所有曲子。



▼在这里进行所有曲子的编集。

录音合成 长岛 爱好：创作



简 介

1955 年 11 月 6 日出生，血型 B，于庆应义塾大学毕业后进入四国银行，1996 年进入 SQUARE 会社并成为法人社长。爱好是打高尔夫球，喜欢吃手捍面条。爱玩“FF”系列，座佑铭是“梦”。

SQUARE HISTORY

SQUARE 的温故知新

过程：SQUARE，1983 年 9 月做为神奈川县横浜市港崒区的株式会社的软件制作部门建立起来，第 2 年 9 月发售了作为 SQUARE 标志的第一个 PC 用游戏。85 年 6 月与任天堂缔结合作协议，并开始制作 FC 游戏，同年 12 月发售了“テグザ一”。86 年 4 月为了扩大业务而转移至东京都中央区银座，并且独立出来，SQUARE 株式会社正式成立。

现在的 SQUARE（组织图）

SQUARE

本社

- 经营统括室
- 第 1 创作区
- 第 2 创作区
- 第 3 创作区
- 第 4 创作区
- 第 5 创作区
- 第 6 创作区
- 大阪开发部
- 技术开发室
- 开发推进室
- 系统部
- 知识产权室
- 宣传室
- 营业部
- 契约事业部

子会社

- 株式会社デジキューブ
- 株式会社ソリッド
- 株式会社 Square visual network
- 株式会社スクウェアサウンズ
- 株式会社スクアーツ
- 株式会社 Square next
- Square U. S. A Inc.
- Square Soft. Inc.
- Square Electronic L. L. C.
- Square Pictures. Inc.
- Square Europe Ltd.

相关会社

- E. A・Square
- DREAM FACTORY 株式会社
- ESCAPE 株式会社
- POSITRON 株式会社
- 草雉株式会社

SQUARE VISUAL MOOKS

这里处理游戏中使用的 CG 以及 MOVIE 的 SQUARE 视觉工作室。从两年前起 SQUARE 游戏的 CG 作品都集中于此由技术者进行制作。



◀在 VTR 室内正在编辑『バイグトント』的片头 MOVIE，也许还有别的秘密游戏……



▲排列了许多编辑器材，因为整个 SQUARE 都能上下连接，所以可与近方交换数据。



制作部部长 家木

CG 制作者 高木

宣传室 契约事业部 营业部

为了让制作出的作品为大家了解，在此设置了进行宣传的部门。虽然有些繁锁，但这是因为最近刚刚搬完家，与别的地方的气氛完全不同。



▲这里正在制作 SQUARE 的商品，包括后面的小商品。

契约事业部间

▼白天很安静 过了下午 6 点就开始热闹了。



经营统筹室

总览事务方面工作的地方。有摆放了社长的椅子的会议室、秘书的工作室还有经理等的办公室，共分 3 大类。



◀在社长位子附近的房间内，秘书们正在工作。

▶这里是武智社长所坐的皮椅子。





语音编辑 峰川

▲这个房间中正在制作“时空之轮”音效，通称为“仙人掌室”！



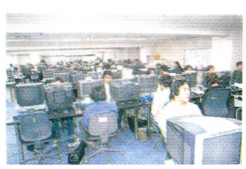
语音编辑 山本

▶这里同样在制作“时空之轮”的声音效果，但却被大家称为“陆行鸟室”！

以游戏人物命名的音效制作室！

测试区

▼在这个大厅摆满了各种各样的显示器，为了在游戏中不出现错误应该在这里先检查一遍。



人员多！！

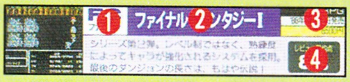
为了在发售前游戏不出现 BUG，在此要进行各种测试。另外还有咨询电话的窗口。

SQUARE 游戏的全面总结表

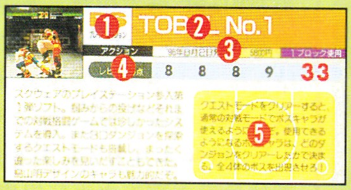
SQUARE 公司制作家用机软件游戏至今已有 14 年的历史了，当初只是一个名不见经转的小公司，而现在已经发展成能够左右业界市场的超级软件公司。以下是 SQUARE 公司从创业到 1999 年 11 月 12 日为止已发售的 76 款著名的作品，这其中不乏有极为优秀的系列作品的前身，很有参考和收藏价值。这些作品中有许多是现在很少见到的，例如 DISK SYSTEM 的游戏，在国内就根本没有出现过。所以很少有人能够知道这 76 个知名作品，因此我们把它们收集起来，再加上日方对作品的评价，刊登在这里，以供大家参考。

总结表的看法

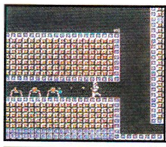
◆FC　◆DISK SYSTEM
◆GB　◆SFC 游戏



◆PS 游戏



①机种、②游戏文字、③游戏类型、发售日期、介格、PS 记忆卡使用区数④游戏评价、基本上 PS 之外的游戏采用了ファミコン通信，ファミ通的评价，PS 游戏采用了 PS 通信、ファミ通 PS 的评价，⑤推荐禁断秘技。



FC テグザー
射击类 '85年12月19日发售 5500日元

加入家用机游戏的第 1 个作品，分别使用了飞行形态和机器人形态，还搭载了计划性的系统。

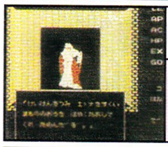
平均点 ——



FC キングスナイト
射击类 '86年9月19日发售 4900日元

采用了 PRG 因素的纵轴射击游戏，最终关还可组成阵形。难度较高。

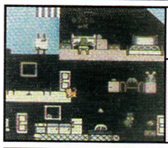
平均点 ——



DS ディープダンジョン
RPG '86年12月19日发售 3400日元

打倒魔王并救出公主的传说故事，但却是 FC 首个 3D 迷宫 RPG。

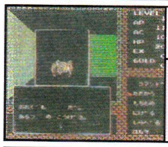
平均点 ——



DS アップルタウン物语
SLG '87年4月3日发售 3400日元

模拟在アップルタウン城中生活的女孩的生活模拟游戏。

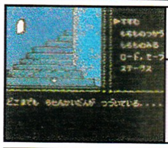
平均点 6.00



DS 勇士之纹章ディープダンジョンII
RPG '87年5月3日发售 3400日元

前作获得过好评的 RPG 第 2 作，虽然只有 7 层迷宫，但每层都很复杂。

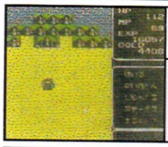
平均点 6.75



DS クレオビトラ之魔宝
RPG '87年7月24日发售 3300日元

采用了冒险游戏般移动系统的异形 RPG，在战斗中怪兽都有动画。

平均点 6.50



DS カリーン之剑
RPG '87年10月2日发售 3300日元

TOP VIEW 型的动作 RPG，与敌人的战斗在专用地图中进行，拥有快速 SAVE 机能。

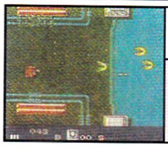
平均点 6.25



FC 最终幻想
RPG '87年12月18日发售 5900日元

SQUARE 的代表作，可选择飞艇等道具，做为系列第 1 作即确立了世界观。

平均点 8.25



DS 亚空战记テイジン
射击类 '88年7月12日发售 500日元

DISKVOYITER 专用的游戏，共由 5 关构成，仅售 500 日元，有自机变形解谜等要素。

平均点 4.75



DS 水晶之龙
冒险类 '86年12月15日发售 3400日元

由 DOGPLANT 发售的首个 DISK 系统用游戏，选择画框进行游戏的真正 SF 冒险作品。

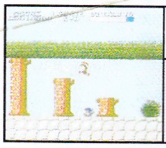
平均点 ——



DS とびだせ大作战
射击类 '87年3月12日发售 3400日元

具有立体般的画面，曾广受人们注意，是当时流行的 3D 射击游戏。

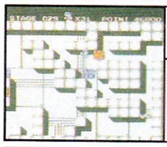
平均点 5.50



DS ハオ君の不思议之旅
动作类 '87年5月15日发售 3400日元

操作魔法使ハオ君从城中寻找出宝物，是个用跳跃进行移动的动作游戏。

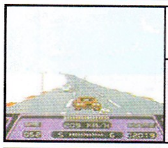
平均点 6.25



DS 磁界少年メット・ユグ
动作类 '87年7月3日发售 3400日元

利用磁石相吸与相斥的特性是一个可爱的游戏，在迷宫中需多动脑筋。

平均点 6.75



FC ハイウェイスター
赛车类 '87年8月7日发售 4500日元

以赛完全部 8 个场地为目标的 3D 赛车游戏。车种可由 F1 或费拉里车型中选择。

平均点 8.00



FC JJ
射击类 '87年12月7日发售 4500日元

继"とびせ大作战"之后的 3D 射击游戏，因为无法攻击敌人，所以以逃跑为主要内容。

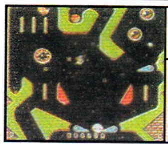
平均点 ——



FC ディープダンジョンIII勇士への旅
RPG '88年5月13日发售 5900日元

出现主人公的职业和伙伴人物，最多可与 8 个敌人战斗，是系列的第 3 个作品。

平均点 6.00



DS ムーンボールマジック
弹珠类 '88年7月12日发售 500日元

DISK WRITER 专用的弹珠游戏。出现敌人物和道具，是游戏特有的地方。

平均点 7.00



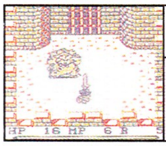
FC 半熟英雄 SLG '88年12月2日发售 5800日元
充满笑料的即时 SLG，由奇异的卵中产生怪兽，而且还可决定它们的强度。
平均点 7.00



FC SQUAREのトム・ソーヤ RPG '89年11月30日发售 6500日元
以 SQUARE 风格制作的名剧"汤姆·索亚"，还有许多著名的配角人物出场。
平均点 6.00



FC 最终幻想Ⅲ RPG '90年4月27日发售 8400日元
增加了培养人物因素的 FF 系列第 3 作，其中的能力系统对以后作品有很大的影响。
平均点 9.00



GB 最终幻想外传 圣剑传说 RPG '91年6月28日发售 4800円
开创了使用武器的道路，有很强解谜因素的动作 RPG，武力槽变满时可发出最大威力的攻击。
平均点 8.25



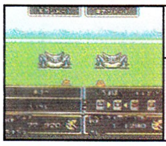
SF 最终幻想Ⅳ CASY TYDE RPG '91年10月29日发售 9000日元
追加了详细操作说明，而难度降低了。是面向初玩者的作品。故事内容与"Ⅳ"相同。
平均点 7.75



SF 浪漫沙加 RPG '92年1月28日发售 9500日元
GB 系列"沙加"系列变身后的大作 RPG，在迷宫内行动，遇到敌人后发生战斗。
平均点 7.75



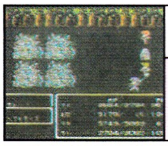
SF 半熟英雄～ああ、世界よ半熟なれ…!!～ SLG '92年12月19日发售 9500日元
SFC 上出场的幽默的模拟游戏，战略性变高，敌人数量增加。
平均点 7.50



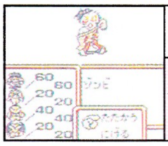
SF FF USA MGSTIC QUEST RPG '93年9月10日发售 7900日元
这是面向国外玩者制作的游戏，难度较低，动作性强，解谜性强。
平均点 5.75



SF アルカエスト 动作类 '93年12月17日发售 8800日元
充满成人氛围的动作游戏，同伴可自动进行战斗，难度较高。
平均点 6.75



FC 最终幻想Ⅱ RPG '88年12月17日发售 6500日元
FF 系列第 2 作，通过熟练度使人物得以强化，最后的迷宫很长。
平均点 8.25



GB 魔界塔士沙加 RPG '89年12月15日发售 3500日元
SQUARE 加入 GB 的头一个作品，主人公的种族不同，成长的方式不同，还可吃敌人的肉进行变身的种族。
平均点 8.75



GB 沙加 2 秘宝传说 RPG '90年12月14日发售 4800日元
追加了可装备道具得以成长的"メカ"族的"沙加"系列第 2 作。怪兽人物的变身系统也仍存在。
平均点 8.25



SF 最终幻想Ⅳ RPG '91年7月19日发售 8800日元
SFC 上出现的 FF 系列第 4 作，首次采用了 ACTIVE·TIME·BATTLE 系统。
平均点 9.00



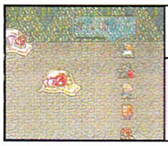
GB 沙加 3 时空霸者(完结篇) RPG '91年12月13日发售 4900日元
采用了传统的 RPG 系统，是系列的完结篇。人气的变身系统也得到加强。
平均点 7.25



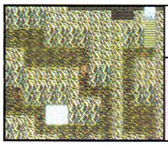
SF 最终幻想Ⅴ RPG '92年12月6日发售 9800日元
增加了动作以及组合，另外对手ギルガメッシュ也首次出场。
平均点 8.50



SF 圣剑传说 2 RPG '93年8月6日发售 9800日元
GB 上得到成功的动作 RPG，在 SFC 上出场，采用 LINK 指令可快速展开游戏。
平均点 8.50



SF 浪漫沙加 2 RPG '93年12月10日发售 9900日元
浪漫沙加第 2 作，具有自由度较高的剧情，另外技的学会方法至今也是系列的代表特征。
平均点 6.50



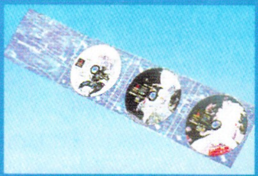
FC 最终幻想 Ⅰ·Ⅱ RPG '94年1月27日发售 6800日元
收录了"FF"与"FFⅡ"于一个卡带中，游戏本身并没有改变，可放心地玩。
平均点 6.50

SQUARE'S GUIDE 1

还制作了其他的游戏

SQUARE 除了一览表中刊登的东西外，还制作了许多游戏。首先是"FF COUECTION"。这是个收录了"Ⅳ"、"Ⅴ"和"Ⅵ"的豪华限定版。此外还有在日本没有发售过的"FF Ⅶ"的 PC 版。最后是游戏"アクエスブランド"。仅这一项就发售了 7 个作品。

最终幻想综合版



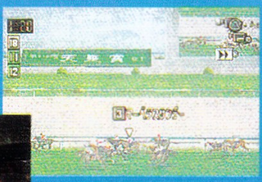
◀还有附带有商品的限定版。

PC 版『FF』



▶文字是英文的，并由美国软件厂商 EIDOS 发售。

PUWER STAKES



▲通过输入赛马板纸上的数据，可以予测胜负，不知能否猜中。

其它著名游戏

- ◆DIGITAL LEAGUE
- ◆职业麻雀牌神
- ◆牌神 2
- ◆超级运动场
- ◆POWER STAKES
- ◆POWER STAKES GRADE1
- ◆POWER STAKES2



SF 最终幻想Ⅵ

RPG '94年4月2日发售 11400日元

正如片头MOVIE中的标志那样，故事以魔道为中心展开，还是有个性丰富的人物。

平均点 9.25



SF 前线任务

SLG '95年2月24日发售 11400日元

装甲的设计十分精细，故事的内容较沉重，另外战略性要求很高。

平均点 7.75



SF 圣剑传说3

RPG '95年9月30日发售 11400日元

人气系列的第3作，依据主人公人物的组合，故事内容将有微妙的变化，可以玩很多次。

平均点 7.75



SF バハムートラグーン

SLG '96年2月9日发售 11400日元

体验培育龙的乐趣的SF模似游戏，以武器与防具为诱饵可培养各种类型的龙。

平均点 7.25

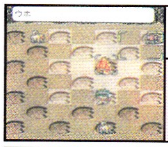


SF ルドラの秘宝

RPG '96年4月5日发售 8000日元

3种剧情互相联接的RPG，采用了任意输入的单词作为魔法的"单词系统"。

平均点 7.75

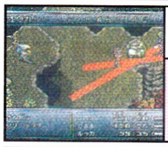


SF ラブ・ア・ライブ

RPG '94年9月2日发售 9900日元

解开短剧情，最后组成一个大故事的短片集锦型RPG，由7位人气漫画家设计人物。

平均点 7.25



SF 时空之轮

RPG '95年3月11日发售 11400日元

11月2日刚刚的在PS发售了完全移植版，人物设计为著名的鸟山明。

平均点 8.50

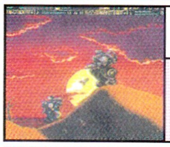


SF 浪漫沙加3

RPG '95年11月11日发售 11400日元

从8位主人公中选择一个，展开各不相同的故事，自由的剧情系统更加成熟。

平均点 8.50

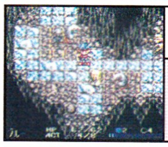


SF 松之危机

动作类 '96年2月23日发售 11400日元

采用了"前线任务"的世界关的动作游戏，采用了经验值等RPG的要素。

平均点 7.00

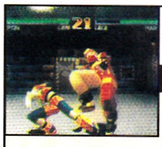


SF トレジャーハンターG

RPG '96年5月24日发售 7900日元

为寻求财宝而进行冒险。利用予先定好的点数。进行移动与攻击的战斗系统是本作的特征之一。

平均点 7.50



PS TOBAL NO・1

动作类 '97年3月14日发售 5800日元 记忆卡容量1

得点数 8 8 8 9 33

SAUARE加入PS的第1个作品，导入了抓，投等以往对战游戏中少见的系统。还搭载了可探索3D迷宫的模式，可体会不同的乐趣。鸟山明设定的人物也各具魅力。

QUEST模式过关后，在普通对战模式下可使用BOSS人物。可使用的BOSS应是迷宫过关时的人，共有4个BOSS出现。



PS 最终幻想Ⅶ

RPG '97年1月31日发售 6800日元 记忆卡容量1

得点数 9 10 10 10 39

进一步推动游戏发展的著名RPG，运用了多边形的美丽画面让人感到"FF"新时代的到来。3CD的大容量，故事很凝重，游戏的系统也变得更加深奥。

如果魔法、召唤，指令等**マテリア**的级别都达到了MASTER的话，就可以得到各种MASTER **マテリア**。虽然很费功夫又费时间，但勿必要拿到它。



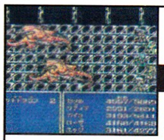
PS ブシドーブレード

动作类 '97年3月14日发售 5800日元 记忆卡容量1

得点数 8 7 9 7 31

依据人物与武器的组合可找出各种玩法的3D对战格斗游戏。没有了体力槽，由攻击时的力量与强度决定伤害度。另外还有各种各样的玩法。

在故事模式下的秘技。在进入洞窟之前，胡乱输入2P，当两人进入洞穴后，洞穴却被堵住了，两个人只好在狭窄的地方内进行战斗。



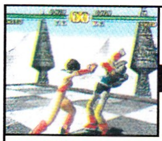
PS 最终幻想Ⅳ

RPG '97年3月21日发售 4800日元 记忆卡容量1

得点数 — — — — —

SFC同名作品的完全移植，开头与结尾处加上了MOVIE，还可运用冲刺移动等动作。使用快速记忆机能就可无须特定进行存储的快速完成游戏。

增加武具的秘技。战斗中选择道具窗口中空着的一栏，接下来解除装备的武器并结束战斗。之后把解除的装备再次装备起来，武器就增加了。



PS TOBAL2

动作类 '97年4月25日发售 5800日元 记忆卡容量1

得点数 9 10 9 8 36

追加了新人物和新系统的TOBAL第2作，战略性更广，战斗也更激烈。另外在QUEST模式中打倒的敌人，在对战模式中也可使用，游戏内容极为丰富。

在淘汰模式或VS模式中，按L2与R2键来选择人物。在比赛开始前一直按住此二键，之后用L2键可使人物变大，用R2则可变小。

SQUARE'S GUIDE2

你知道DOG吗?



所谓DOGC DIGITAL ORIGINAL GROWPJ是以CGUARE为中心的软件厂家们共同进行DISK系统软件开发的机构。由于利用了原有的经验，所以发售了许多低价却物美的作品。



PS 最终幻想 タクティクス

RPG | '97 年 6 月 20 日发售 | 6800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数					
得点数	9	8	10	10	37

沿袭了“FF”的世界观而展开的宏伟 S・RPG。在具有高低差的地图上可展开具有很高战略性的战斗。另外还可以学会各种各样的能力，充满了参与的因素。故事本身也很吸引人。

在死都ミュロンド的战斗结束后，到贸易都市ラオージワス去，事件发生并且在地图上出现迷宫。在地下 10 层可见到究极的召唤魔法ラディアーク。



PS 浪漫沙加

RPG | '97 年 7 月 11 日发售 | 6800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数					
得点数	8	7	9	5	29

在 SFC 上大获成功的“沙加”又移植到 PS。原作中自由情节与学会技的系统仍然未变，采用了立体画面从而加入了新的因素。描定了 7 个主人公不同的冒险。

在 T260 篇中在スクラップ的ジャンク屋中在处理了クレジット并取得了 3 个零件后，与店中的主人交谈选择出售。这时如选择ハイペリオン的话，再次到废品场去就可最多得到 7 个零件。



PS 前线任务 2

SLG | '97 年 9 月 25 日发售 | 6800 日元 | 记忆卡容量 2

得点数					
得点数	9	7	7	8	31

SFC 上大获好评的 S・RPG 的续作。画面大幅度提高，真实地表现了以机动武器为中心的未来战斗。系统方面采用了回合制和 ACTIVE POINT，更增加了战略性。

拿到“嫌なバンシアー”的方法。先用 NETWOOK 选择连接，再选择 INPUT，ADDRESS 输入 SCHNECK，PASSWORD 输入 SN。然后选择 FORUM 并在 10 秒之内输入 GERMAANY。



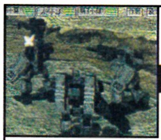
PS 最终幻想 Ⅶ

RPG | '97 年 10 月 2 日发售 | 6800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数					
得点数	—	—	—	—	—

以获得了创记录成功的“FFⅦ”的海外版为基础，新追加了 MOVIE、事件、图监等模式。另外地图上追加了表示路线的标志，マテリア的整理也更加方便。可更加顺利地玩游戏。

先用变化指令使ゴーストシップ变为ガイドブック。把它交给在カーム民家的 2 层楼的男子，就可以得到“せんすいマテリア”。但如果通过了五强之塔后就不行了。



PS 前线任务 ALTERNARIVE

SLG | '97 年 12 月 18 日发售 | 5800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数					
得点数	8	8	6	9	31

相当于“前线任务”番外篇的作品。以未来为故事舞台，为了中止内乱而使用 WAW 进行战斗的故事。游戏最大特征是采用了即时进行的独特系统。因此可体会充满紧张感的真实战斗。



◀迅速作出判断，下达明确的指示，这可是很难的。

SQUARE'S GUIDE3 SQUARE 的 10 个最大销量作品

以下是对 SQUARE 发售的 PS 游戏的销量调查。其中有 5 个作品创下百万销量。

1 最终幻想ⅷ
350 万 825 套



理当占据第一位，另外它还将于今冬在北美发售。

2 最终幻想ⅶ
327 万 7290 套



“全球”的销量张数为 43 万 7896 张。实际上是第 1 位的。

3 最终幻想 タクティクス(2)
126 万 1633 套



由此作品起人们感到了模拟 RPG 的乐趣。

4 陆行鸟之不思议的迷宫
116 万 6173 套



这是“陆行鸟”系列第一作的数量，今后还会提高。

5 浪漫沙加
105 万 7263 套



可与“FF”相比美的系列，人气也很大。

6 パラサイト・イヴ
99 万 4560 套



“2”的发售快要到了，马上就会突破 100 万张了。

7 ゼノギアス
89 万 2015 套



这是唯一一个设有系列化的作品。

8 圣剑传说 LEGEND OF MANA
69 万 6639 套



现在仍在出售，还会有更好的名次。

9 浪漫沙加 2
67 万 4587 套



“沙加”系列的两个作品都在排名榜之内。

10 TOBAL NO・1
65 万 7816 套



这是唯一一个非 RPG 的作品，真的很棒。



PS アインハンダー

射击类 | '97 年 11 月 20 日发售 | 5800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数					
得点数	8	7	7	10	32

SQUARE 首个横卷轴射击游戏。基本系统是得到道具强化自机并击败敌人的传统方式。但采用了多边形的表现手法，让人感到更深刻，更加新奇。

取得 15 种以上的秘密加分并完成游戏的话，就可把シャーベ作为自己的飞机来使用。另外如果以 HARD 的难度和 CONRINUE3 次以下的成绩过关的话，アストライヤーMK Ⅱ将作为自机可以使用。



PS 陆行鸟之不思议迷宫

RPG | '97 年 12 月 23 日发售 | 6800 日元 | 记忆卡容量 2

得点数					
得点数	8	9	7	7	31

“FF”系列中常见到的角色陆行鸟与名作 RPG“不思议之迷宫”的合体。操纵可爱的陆行鸟，在每次进入后都会改变的迷宫内进行探索。监督“不思议之迷宫”的是中村光一。

在迷宫中找到提升等级的魔法阵后，提升陆行鸟的等级，再用テレポカード回到村中。之后再去同一楼层找到魔法阵并升级，如此反复就可不断升级了。

PS ゼノギアス



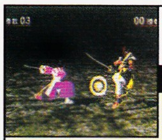
RPG | '98 年 2 月 11 日发售 | 6800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数 8 8 8 8 32

描写了乘座着被称为ギアア人型机器的人物们的 RPG，采用了在战斗中不断按键就可发出强力攻击的系统，可从回合制中找到动作游戏般的感觉，故事则充分表现出人物的深层心理。

进行第 2 张盘后，到**キスレブ**的战斗会场，在此选择“**あま** H 模式 1”，当在人物选择画面决定第 2 人时，按住 L2 键移动光标，就可选择与对手相同的人物。

PS ブシドーブレード 2



动作类 | '97 年 6 月 20 日发售 | 6800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数 7 8 5 4 24

超越了以往格斗动作游戏的概念，真实再现了一击必杀的战斗，是“ブシドーブレード”的续作。操纵方法被简化，追加了新的游戏系统和人物，实现了超过前作的紧张感觉。

如在 15 分钟内达到 100 人斩的话，就可使用鸣镜方的人物“**ホッキョグノバメガ**”或舍阴方的人物“**シュヴァルシ・カッシェ**。另外如果 NO CONTINVE 的达成 100 人斩就可选择“**バカ**殿”。

PS 最终幻想 V



RPG | '98 年 3 月 19 日发售 | 4800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数 7 9 7 5 28

完全移植于 PS 之中的原 SFC 游戏。忠实地再现了对后来游戏有很大影响的各种系统，以及感人的故事。开头与结尾追加了 MOVIE。

在第 3 世界去**ムーア**村，从左下的小屋进入森林，可从老人处得到**チキンナイフ**或**ブレイブブレイド**中的一者。前者开始时较弱，但会渐渐变强，后者则开始时很强后来变弱。

PS PARASITE EVE



RPG | '98 年 3 月 29 日发售 | 6800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数 9 9 9 8 35

以最佳销量的同名小说为原型，由原创故事构成的 RPG。战斗系统中加入了动作性，隐含了丰富的变化，可展开更加深奥的战斗。可以反复玩很多次。

与 MIXEDMAN 战斗时，如让他投出 95 个球的话，之后就不会再投了。在此状态下将其打倒，在第 48 个以后的圣弗郎西丝科医院的地下，可得到万能工具。但此秘技只可使用 1 次。

PS 双界仪



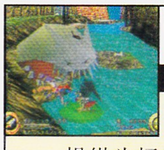
冒险类 | '98 年 5 月 28 日发售 | 6800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数 7 7 5 5 22

以因富士山崩塌造成的异变而被分割开的日本为舞台，与突然出现的寄生的神们展开了大战。游戏的系统是通关型的动作冒险游戏，也是 SQUARE 首次起用了京野等豪华声优阵容的作品。

先完成游戏，之后再使用过关数据开始游戏。这样从一开始就可选择所有舞台和所有人物。

PS BTAVE FENCER 武藏传



动作类 | '98 年 7 月 16 日发售 | 6800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数 9 8 8 9 34

操纵为拯救异世界而被召唤来的二刀流主人公进行冒险的 RPG。除跳跃、冲刺等基本动作外，还有可夺走敌人能力并放在自己身上的“GET・IN”。另外作品中还充满了解谜的因素。



◀主人公的动作总是充满活力，最好先不要紧张。

PS アナザーマインド



冒险类 | '98 年 11 月 12 日发售 | 5800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数 8 8 7 5 27

讲叙了主人公叶山瞳与身体中另一个意识的冒险游戏。其中有选择单词创作文章并进行对话的“对话系统”。另外演员中有松下惠和山下真司等著名演员出现。

满足以下条件就可看到隐藏结局：①完成游戏一次以上。②“**あらやめ**度”在标准之上。③在 6 章中与铃约会。④在 8 章中帮助铃。⑤在最终章桐原的提问中回答“铃**が**好**み**”。

PS エアガイツ



动作类 | '98 年 12 月 17 日发售 | 5800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数 9 9 10 9 37

这是街机上极为成功的 3D 格斗游戏的移植版。操作简单，不仅初学者可以玩，高等玩者也可运用各种技巧找出高等的战斗方法。此外还有一些 PS 版的原创因素。

完成街机模式的话，再开始用**スタッフロール**和大**ジャンゴ**战。等完成了**スタッフロール**时，从两个箱了中取出剑并刺向大**ジャンゴ**，再回收道具时就可得到“真**エアガイヅ**。

PS 陆行鸟之不思议迷宫 2



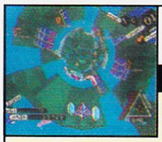
RPG | '98 年 12 月 23 日发售 | 6800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数 8 9 8 7 32

大获成功的 RPG 系列的第 2 作。可探索的迷宫数大幅增加，内容也多了许多。另外还可把同伴带到迷宫内，或是利用物品进行道具的合成，由此使游戏变得更加耐玩了。

使用游戏过关数据再次开始新游戏，就可以去秘密迷宫了。进入秘密迷宫之后再到大婶家中的二层去，就可以听到游戏开发者的点评意见。

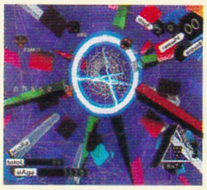
PS IT'S INTERNAL・SECTION



射击类 | '98 年 1 月 28 日发售 | 5800 日元 | 记忆卡容量 1

得点数 7 6 4 6 23

虽然是传说的射击游戏，但在游戏中可把游戏盘换为音乐 CD，一边听喜欢的音乐一边玩游戏。对照音乐，画面还会象万花筒一边进行多彩的变化。



◀画面好象是模仿了 TRACK VIDEO 一般，美丽得不可思议。

PS 最终幻想Ⅷ



RPG　'99年2月11日发售　7800日元　记忆卡容量1

得点数　9　10　9　10　38

超过了PS历史上最高300万张记录的系列第8个作品。采用了抽取魔法与ガーディアン之力或进行联接的新系统，更可体验人物的经历。采用了4张CD，还有高质量的MOVIE。

用**バラムガーデン**打倒全部CC团后进入DISK4。从**アルティミシア**城前的门回到原来的世界，到**ラグナロク**城。在此有CC团的成员，把其打倒后就会不断出现珍贵的卡片。

PS 最终幻想Ⅵ



RPG　'99年3月11日发售　4800日元　记忆卡容量2

得点数　8　7　9　6　30

移植至PS上的原SFC著名作品。总共有12位主人公出场，并有各不相同的故事。另外在过关之后，片头与结尾时的MOVIE还会有所增加。

对敌使用**バンッシエ**，虽然会变得看不见了，但无论使用什么魔法都会有效，这时如使用**デス**或**デジョン**，就可一击葬送敌人。用这种方法连**サボテンダー**也可轻松打死。

PS 陆行鸟赛车



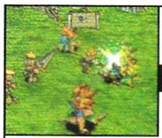
赛车类　'99年3月18日发售　5800日元　记忆卡容量1

得点数　8　7　6　7　28

大家熟知的陆行鸟和它的同伴们展开的激烈赛车游戏。使用人物固有的能力或在赛场中出现的魔石，可顺利地干扰对手并到达目的地。还有可制作原创人物的编辑模式。

在“**グリンプリ模式**”中全部8个赛场都以第1的成绩过关的话，就会出现**ベヒーモスらフス**。再以同样条件过关就会出现**バハムートクラス**。再以同样过关就可选择**ミラー模式**了。

PS 浪漫沙加2



RPG　'99年4月1日发售　6800日元　记忆卡容量1

得点数　9　9　10　9　37

人气RPG“沙加”系列在PS上的第2个作品。画风上比前作更加柔合更加可爱。在战斗系统方面又加入了分担队内工作的新要素，可以展开更加激烈的战斗，找出各种各样的连续技，也是游戏的魅力所在。



◀找出各种各样的组合技是游戏的魅力之一。

PS サイバーオーグ



动作类　'99年4月22日发售　5800日元　记忆卡容量3

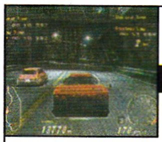
得点数　7　7　7　6　27

以宇宙时代为舞台的SF动作游戏。由3D构成了迷宫状的地图，在破坏敌人与陷井的同时，完成予定的任务。对应现场状况，可轮换使用3个各具特色的人物。



◀让人感到美式漫画中风格的特别的世界。

PS RACING LAGOON



RPG　'99年6月10日发售　5800日元　记忆卡容量1

得点数　6　5　5　5　21

以虚构城市横浜为舞台而展开的新型RPG。用汽车在故事的地图中寻找并收集情报。如果与别的车比赛中获胜，就可夺到对方的零件来强化自己。在各种条件下与对手展开的战斗将十分激烈。

到了在**ファーストナイト**的**ナンパシケイン**后，可以进行迷你游戏。在这种迷你游戏中获得高分的话，对应得分可得到平时得不到的稀有道具。

PS 圣剑传说



RPG　'99年7月15日发售　6800日元　记忆卡容量2

得点数　9　9　8　9　35

人气动作RPG的最新作。可自行设计地图形状，或制作道具与武器。另外还可以学会为数众多的各类能力、必杀技，因为“圣剑传说”的战斗具有较高的动作性。

用过关数据开始新游戏，就会在图签中出现禁断之书。观看书时会出现提问，如回答“**いいえ**”→“**はい**”，就会出现很难的**ヘル**模式，如回答“**いいえ**”→“**いいえ**”→“**えい**”就会出现更难的NO FUTER模式。

PS 前线任务3



SLG　'99年9月2日发售　6800日元　记忆卡容量2

得点数　9　8　9　6　32

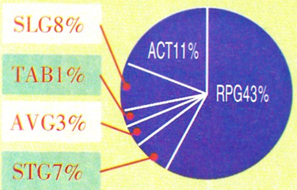
人气SLG的续篇。在本作中没有了由普通地图向战斗移动时的切换，从而可以快速的进行游戏。另外，依据剧情的分肢还可展开几个不同的故事。而装甲的造形也更上一层楼。



◀在SQUARE的游戏中这算得上是极为激烈的战斗游戏了。

SQUARE'S GUIDE4

SQUARE的游戏有什么？



提起SQUARE人们常常想到“FF”、“沙加”等RPG游戏，左侧总结了SQUARE作品中各种风格的比率，但因为有一半以上的作品中都是RPG，所以这仍是SQUARE的一大招牌。而且这些作品中，有的包括模拟游戏的因素，有的包括动作因素，还有的包括赛车游戏的因素。特别是最后的SQUARE游戏已开始超越原有的游戏风格框架，也许不久SQUARE的RPG观念将会渐渐消失而去。



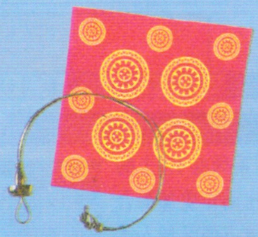
SQUARE 的商品

GOODS大特集!

下面介绍的是正在销售中的 SQUARE 官方商品。这些全是 SQUARE 自己企画制作的高质量商品，当然也有赠品。

クロノ・クロス

最新游戏也马上就要出场了。从 T 恤到明信片，从主人公到敌方 BOSS，应有尽有。



▲主人公佩带在身上的饰物。



▲刻有“冻てつい太炎”的图形。



▲8 张明卡片和一张电话卡。人物设计是结城信辉。



►以人物的武器为图案的 T 恤衫。

DEWPRISM

从故事宏大的“DEWRPIDSM”中选取了以下这些道具，特别是那些玩具是玩者必备的佳品。



▲十分可爱的小玩具。



▲具有游戏象征标志的衬衫。



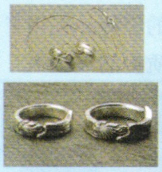
▲带有主人公ルウ和ミント的电话卡。

FFⅧ

这里是大家常见到的“FFⅧ”商品。即有外衣等等，也有很少用到的道具。不知道下次还会有什么?



▲印着游戏中标志的曲棍球衣。



◄带有スコール和ジエリア的标志的介指。



◄在 ZIPPO 的正面是游戏中的造形标志。



►皮扣具有另类的风格。



►再现了スコール佩戴的武器，很高级吧。





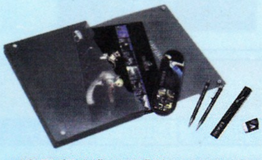
◄多用途手包。大小为 20×12CM。样式也很棒。

▼サボテンダー变成了充气吉祥物，全长有 1.9 米，很大吧。





◄▲全长有 1 米，完全与人一般大小。



▲这是印有“FFⅧ”的 MOVIE 镜头，以及斯标卡、莉诺亚等插图的文具。从书包、铅笔盒到铅笔、圆珠笔、橡皮等都是特制的产品。



▲サボテンダー的手脚是由金属制成的，可自由活动。



▲截取了 3 个人的短片镜头制成了丝巾。



►以“FFⅧ”为原型的 AIRPRO · MIDAIR 出场了。戴在手腕上极为舒适，还有液晶显示和动画的 DEMO 表示。具有极为广泛的机能。

バイガラント STORY

这个采用了全新系统，反映了复杂人际关系的冒险游戏，商品也很新奇。



◄这是在一侧镶有标志的特殊样式的 ZIPPO。



◄看上去象是银制的钥匙链，价格可不贵。



◄主人公头上戴的饰物。



◄后背上也设计有游戏中的标志。

FF COLLECTION

在ファミ通杂志的帮助下，不断有新的产品出现，另外还有特制的限量商品。



◀『FF』中出现的人物被制作成金属造形，还有モーグリ。



◀这是放置金属商品的盒子，很便于使用。





◀2张盘一套的作品。



▲再现了陆行鸟在游戏中的情景。



◀再现了『FFⅥ』中セリス演唱歌剧时的情景，还附带有卡片。

陆行鸟

在“FF”系列中陆行鸟是很有人气的人物之一，而以它为原型的商品也包括了很多种类，既有装饰性的饰物，也有可以实际使用的东西。



◀背着モーグシ的陆行鸟。



◀附带贺卡的电话卡。

▼画册型的台历，即有温暖感又有温柔的感觉。



前线任务3

这是战斗游戏的商品，特要注意的是装甲的造形。



▲▶真实地再现了主人公武村和辉与草间亮五分别乘座的机器人。制作者是根本靖大。



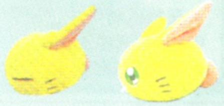
◀有アリサ和エマ两种造形的电话卡。



▶有各种游戏中的标志的胶纸。

圣剑传说

值得反复推敲的RPG，其中的人物也十分可爱，所以商品也很可爱。



◀因为是缝制的，所以模上去很柔软。



▲立体的礼品卡。



▲感觉温馨的卡片。



▲正在睡觉的怪兽玩具。



◀带有怪物造形的鼠标板。

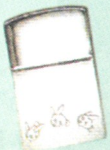


▶皮制的皮带。



▲全金属制的盒子。





◀▼带有可爱标志的特制ZIPPO。



▶可以写日记!? 全高有20厘米。





▲▶看上去就让人喜欢的衬衫。

▼带有游戏中造形标志的电话卡。



THE ROCKMANS HISTORY

洛克人的历史



前一段时期“洛克人”系列不断移植到PS上面，因此许多人都希望能够了解这个系列的全貌，这里我们为这些热爱“洛克人”的读者们进行一个有关“洛克人”历史的解说。

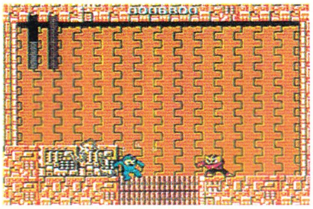
拥有最多的系列作品 了解“洛克人”的历史

“洛克人”这一人物已诞生12年了，而且其发展势力还未停止，至于“洛克人”都有哪些经历呢，请大家看看下面的年表，顺便把音乐方面的情况也介绍给大家。

Rockman

FC版　5300日元

值得纪念的第1部作品。虽然人物可爱且动作很有喜剧性，但却以让玩者头痛的难度和绝妙的游戏平衡，而被认为是优秀的动作游戏。在全7关中可任选6关开始游戏的系统在当时也是极新鲜的。



▲现在看来画面有些模模糊糊的样子，但却很难。

第一个移植作品！

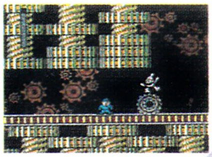
▼在移植版中还可以学到游戏的诀窍，初玩者也可放心。



Rockman2 威利博士之谜

FC版　5800日元

继承了可任意选关的系统，而且内容也增加到了9关，另外还导入了Password Continue一令人怀念的东西，难度也更高了。



▲每关的陷阱都增加了。



▲还可以看到各种彩色的插图。

Rockman3 威利博士的末日

从“3”开始Rockman的朋友rash(机器人)加入了仲间，从而可在空中或水中进行战斗，另外还追加了滑行这一动作，作为敌人的布鲁斯也是首次出场。　FC版　6500日元



▲在“5”中布鲁斯也出场了，但在“3”中更加强大。



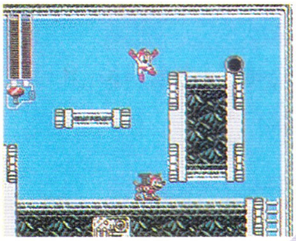
▲可以阅览设定资料集。

Rockman4 新的野心

FC版　7800日元

被认为是系列中最需要应对能力的作品。从这个作品开始，只要攒足了普通射击就可发出威力更大的攻击。还可以打破墙壁前进，每关中的机关也大量增加，共有8关。

▶Rash在「4」中也出现了，应充分加以利用并前进。





▲在拉依特博士的研究所中，即可增加主人公。也可看游戏的数据。

Rockman5 布鲁斯的陷阱

以往的系列作品中都是宿敌瓦依里博士。在“5”中这种结构被打破了，改变为与在“3”中出现过的布鲁斯之间的战斗。另外从本作起鸟型机器人出现，与rash一同帮助洛克人进行战斗。　FC版　7800日元



◀虽然画面仍不很好，但比起初期的“Rockman”已有了很大的进步。

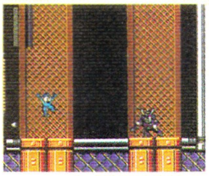


▶与前面的一样，适于初玩者的移植版当然收录了原创要素。

Rockman6 史上最大之战

FC版　7800日元

这是此系列在FC上的最后一个作品。由本作起新的BOSS先生出现。在动作方面，洛克人可与Rash等机器合体，还加入了Power up因素，完全是与其名称相符，集大成于一体的作品。



▼这就是可看到的BOSS数据，是很有价值的资料。



关于"Rockman"的谜

正因为是拥有12年之久的历史游戏，其中一定有许多不为人知的情况。而且现在一定在制作最新的作品，或是新系列，对于这些情况我们向负责宣传的人进行了提问。

Q 有什么关于"Rockman"的故事吗?

A "Rockman"这个名字出自于摇滚音乐，这是较有名的故事了。但在决定采用"Rockman"这一名字之前，还曾有过其他的名字。

Q 有发售新风格的"Rockman"的预定吗?

A 最近会发售冒险型的"Rockman"，但并没有其他风格作品的预定。不过这并不是惯例，如要有了有趣的东西，我们就会积极行动起来。

Q 现在有制作之中的Rockman系列吗?

A 很遗憾，现在无可奉告。关于PS2版与DC版的"Rockman"还是内情，无法加以评论，毕竟是内情嘛。

洛克人年表

'87	4月19日:拉分·诺斯的直播中出现死伤者 12月17日:"Rockman"发售 12月31日:第15届N·Y·R·F举开
'88	3月:菊地桃子组成乐队(注1) 12月24日:"Rockman2"发售 同日:摇滚乐队BOØWY(原·暴威)宣布解散。(注2)
'89	9月16日:SHOW-YA"ナオンのセオン"举办。(注3) 10月:C-C-B在武道馆举办解散现场直播。
'90	1月:玛尔库西亚斯·班普成为第4代天王。(注4) 4月15日:Prince·Prince的公演预约用电话进行联系。 9月28日:"Rockman3"发售 12月:龙童组停止活动。(注5)
'91	6月28日:L·L首次上映(注6) 7月26日:"洛克人世界"发售 8月:Prince·Prince的第2作大获成功。 12月6日:"Rockman4"发售 12月20日:"洛克人世界2"发售
'92	4月26日:歌手尾崎丰去逝。 10月17日:うじきれ成为司仪(注7) 12月4日:"Rockman5"发售 12月11日:"洛克人世界3"发售 12月31日:第20届N·Y·R·F召开(注8)
'93	1月15日:"瓦依里和拉依特的Rock Board"发售 5月末:虎舞龙开始全国巡演 10月29日:"洛克人世界4"发售 11月5日:"Rockman6"发售

洛克人世界 GB版 3500日元

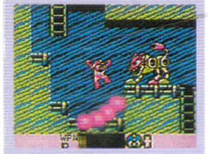
以FC版的首代"Rockman"为原型而制作的半移植作品。"世界"是GB版系列的名称。打倒4位BOSS后将与瓦依里博士进行决战。



▲虽然简单了一些，但难度仍很高。

洛克人世界2 GB版 3500日元

FC版"2"与"3"中的BOSS全部出场的综合篇作品，因为舞台较少，所以Password Contine方面没有得以继承。



▲吸取了"2"与"3"的优点，是很有特色的作品。

洛克人世界3 GB版 3500日元

这是FC版"3"与"4"的综合篇。但也备有GB版的原创BOSS。在"4"中出场的Rash当然也是同伴。



▲每关的舞台都与FC版相当近似。

瓦依里与拉依特的Rock Board

使用了"Rockman"中的人物的桌棋游戏，这是首个动作类型之外的洛克人游戏，也是内容极为正统的作品。FC版6500日元

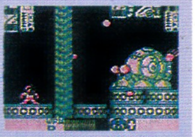


洛克人系列首个新奇的作品!!

◀从动作类型引成了桌棋类型。

洛克人世界4 GB版 3900元

本作以FC版的"4"与"5"为原型，在整个"世界"系列中也是最为重视故事性的作品，从本作起比特出现在游戏中。



▲"世界"系列已是相当成熟的了。

注1:在"パンツの穴"中首次出场的菊池桃子突然发掘了自己的音乐才能，组成了乐队。她担当其中的声乐部分。但之后又解散了。

注2:布袋演泰、冰室京介等所在的乐队。"LAST GIGS"的T也十分有名。

注3:至今仍为众人谈论的著名现场直播节目。因为在日比各野外间乐堂中只汇集了女性，所以起了这个名字。

注4:乐队热潮中的宠儿。



注5:龙童组解散后，他导演了电影『鱼からダイオキシン!!』(企画为内田裕也)

注6:舞蹈热潮中的宠儿。

注7:担当儿童乐队的司仪，虽然在深夜插出但仍有极高的收视率，因为很受欢迎而被提前进黄金时间插出。



注8:这是N·Y·R·F的发起人内田裕也，是很有名的一个主持人。

向着“X”和“DASH”进化的 Rockman

93 年出现了新主机 SFC，使洛克人得以新进化，这就是“Rockman X”系列。“X”系列面对的对象年龄高于“Rockman”，是更一步扩大玩者层的作品。另外在 PS 上还发售了新系列“Rockman DASH”，使洛克人快速的扩展起来。今后的 Rockman 将更加有趣。

其他方面的洛克人

毕竟是人气人物，作为 Rockman，他还出现在街机游戏之中，也许大家不知道，下面把这种在其他方面出现过的洛克人人物为大家进行介绍。

Rockman · the · power battle



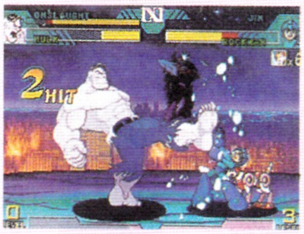
▲Rockman 有首个街机游戏，当然是动作游戏，还可两人同时玩，也可使用布鲁斯等。

Rockman2 · the · power figher



▲第 2 个街机作品，系统方面继承了前作，有新人物特由出场。

MARVEL V. S. CAPCOM

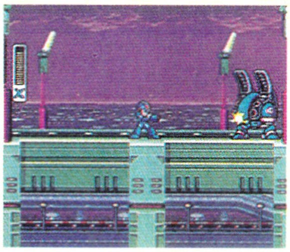


▲移植至 DC 等主机上的格斗游戏，洛克人做为 CAPCOM 的一人出场。

Rockman X

SFC 版　9500 日元

SFC 版第 1 个作品，具有与“Rockman”不同世界观的动作游戏。主人公是洛克人 X。“X”中的系统方面进行了若干改良，通过头、腕、胸、足 4 种强化零件，可使主人公得以加强。

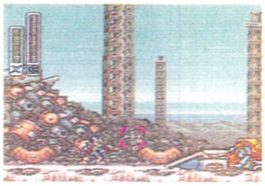


▲画面上有了阶段性提高。

Rockman X2

SFC 版　9800 日元

强化零件与 Pass word continece 等基本系统都沿袭了“X”，在画面以及音效等所有方面都有大幅的质量提高。

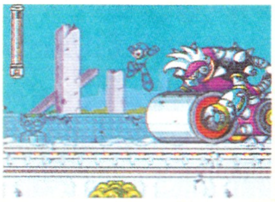


◀每关的机关都增加了新东西。

Rockman7 宿命的对决

SFC 版　9800 日元

“Rockman”系列在 SFC 上的首个作品，继承了前面几个作品中合体等系统，另外“7”中出现的各关 BOSS 都是由公众召募而来的。



▲充分表现了爱好者们的想像力。

Rockman8

PS、土星版　5800 日元

这是至今为止“Rockman”系列中最新的作品，因为发售的是 PS 版和土星版，所以最大的特征是游戏的每一个部分都插入了 Movie，其他的系统则沿袭了系列的一贯风格。

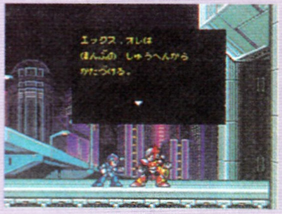


▲这是“Rockman”系列中的首个 Movie。

Rockman X3

SFC 版　9800 日元

在“X3”中出现了新主人公人物“ZERO”。这样就可在游戏中一边进行交待一边进行下去。“X3”最先发售了 SFC 版，之后又移植到了 PS 和土星。

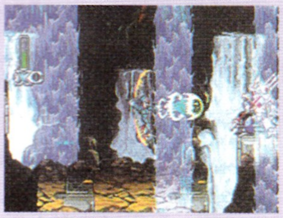


◀这是完成移植的 PS 版的画面。

Rockman X4

PS、土星版　5800 日元

与“X3”同样以 ZERO 和 Rockman 为主人公，与“X4”同时还发售了同捆作品“Spcial limit park”。同捆版为 6800 日元，当然也移植到了 PS 与土星之上。

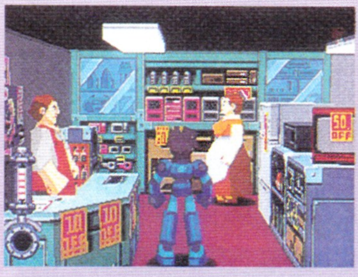


◀游戏本身让人感到「X3」的正统进行。

Rockman DASH

PS 版　5800 日元

在 3D 多边形的舞台上新主人公 ROCK 大暴走的动作游戏。故事受到重视，还稍带有冒险的风格，形成了与以往系列不同的新系列。



◀在街上购物或与人交谈，让人感到动作性的减少，也许是为了初玩者。

托伦和高切

PS 版　5800 日元

本游戏以在“DASH”中出现的敌方托伦为主人公，目的是通过作坏事挣到钱。这是个以往系列中还未有过的特殊设定，但也是个优秀的“Rockman”作品。



◀与「DASH」系列的出发点完全相反的故事情节，敌人成为了主人公真让人想不到。

洛克人年表

'93	12月29日：RRockman 发售
'94	3月3日：日本Golden dish大赏中WANDS受奖(注9)
	3月25日：洛克人足球发售
	7月22日：洛克人世界5发售
	8月1日：麦克·杰克逊结婚(注10)
	10月21日："洛克人机械世界"发售
	12月16日："Rockman X2"发售
'95	1月：长渕刚因非法麻药被捕
	3月24日："Rockman7"发售
	12月1日："Rockman X3"发售
	同日："Rockman·the·power battle 发售
'96	4月26日："Rockman X3"发售(PS 土星)
	同日："Rockman·the·power fighters"开始准备
	12月17日："Rockman8"发售(PS)
'97	1月17日："Rockman8"发售(土星)
	3月20日："Rockman battle&chess"发售
	8月11日："Rockman X4"发售(PS、土星)
	同日："Rockman X4 Spcial limit park"发售
	12月18日："Rockman DASH"发售
	12月31日：第25次N·Y·R·F召开(注11)
'98	1月1日：横浜银蝇15年之后复出(注12)
	6月28日："超级冒险咯克人"发售
	9月：虎舞龙的高桥乔治与三船船美佳闪电结婚(注13)
'99	7月22日："托伦与高芬"发售
	8月5日：Rockman"发售(PS)
	8月12日：A-JARI再次举办解释再场直播
	9月2日："Rockman 2"发售(PS)
	9月14日："Rockman 3"发售(PS)
	10月28日："Rockman 4"发售(PS)
	同日："Rockman &福迪"发售
	11月："Rockman 5"预定发售(PS)
	12月："Rockman 6"预定发售(PS)
	未定："Rockman pocket"预定发售(NEOGEO)

洛克人足球 SFC版 9000日元

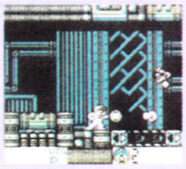
"Rockman"篇外篇系列的第2个作品。"4"中出现的BOSS全部出场了。各人物具有必杀射门技，但攻击方面都与原型相似，让人不知不觉地想起原来的游戏。



▲"Rockman"一家人齐聚于此，也许是出于BOSS的人气吧。

洛克人世界5 GB版 3800日元

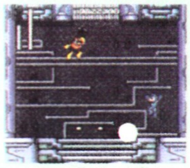
"世界5"不再是以往作品的合集，而是完全原创的作品。另外作品中出现了只在本作品出现的猫型机器人丹库。在GB版中，这是最高的作品。



▲作为原创作品，吸引了众多爱好者。

洛克人机械世界 MD版 8500日元

容FC版"Rockman"、"Rockman2"、"Rockman3"于一体的作品，是唯一一部出现在MD上的"洛克人"系列作品。拥有以往作品中极少见的稀有道具。



▲完成移植的作品，3合一也很有吸引力。

注9：当年大为成功的"时之扉"与"Real. Beat"两个作品获奖，3年后3人中的两人离开。



注10：与麦克结婚的布来斯伊的女儿利莎·玛利，布来斯利。后与麦克离婚后又与前夫达尼·吉奥再婚。

注11：第25日N. Y. R. F是为了追悼胜新太郎。当然参加的成员也与往年同样(白龙除外)

注12：复出之后却因为成绩不佳而让FANS们十分寒心。

注13：24岁年龄差的婚姻。



▲在美国上学，16岁时结婚。

Rockman Battle&Chess PS版 5800日元

系列中所有人物进行比赛的赛车游戏，赛场仿照了原作的舞台。在大奖赛式下可以夺得零件并增强自己。可以感爱充满速度感的洛克人世界。



◀打倒敌人，或夺到可用于比赛的道具。充分利用手中的条件吧。

冒险洛克人 PS、土星版 5800日元

"Rockman"系列的首个冒险游戏。可以玩到3种情节。还有让人怀念的BOSS和3D射击迷你游戏。

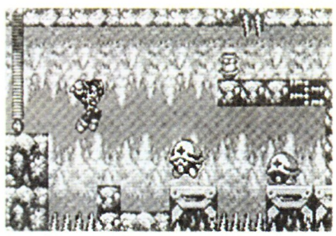


▲游戏的大部分是由动画构成的。

Rockman&福迪 来自未来的挑战者

WONDER SWAN版 3800日元

这是将于下周发售的Wonder swan版的系列最新作品，充分发挥了可在纵画面或横画面的情况下玩游戏的特性，可以使故事的展开变得更为有趣。



▲在游戏中将可以使用洛克人的敌人"福迪"了，这样就会展开与以往作品不同的故事。





游戏广告欣赏一

超时空之轮——SQUARE

SFC 上的名作向 PS 回归，最近这样的事似乎发生了许多，尤其是 SQUARE。复刻版游戏的主要卖点基本可归结为勾起玩家往日回忆和弥补遗憾两点，此则广告借助着出色的美工很好的达到了这两个效果。此幅画具有着浓郁的剑与魔法世界的氛围，而占据插画一角的魔王和画中憨态可掬的“鸟山明式主人公”形成了一种对比，不仅概括了游戏主题，而且从中提炼出了乐趣和燃起当年痴迷于此款游戏的玩家心中温馨记忆。

达比赛马’99——ASCⅡ

之所以把这则广告放在了第一页，因为是要将它作为重点的“批评对象”。此则广告的创意平庸到了极点，而且主要的手法也显得非常的庸俗——谁都会用的“美女战术”(笑)。但是，像此类的广告一般都运用了另一种思路，即把游戏的卖点转移到广告偶像的魅力身上，这样更能吸引“头脑容易发热”的青年。比如，今年的达比赛马系列所选用的广告模特都是画中这一位，应该会使买家感到熟悉吧!

游戏广告欣赏二

厚脸皮大决战——SME

从游戏的标题上即能看出本作的主要特点就是搞笑，因此这则广告也很好的表现出了游戏中那种幼稚而可笑的内容。许多傻乎乎的昆虫的排成了整齐的方队，而边上赫然写着“史上最强阵容”，这实在是令人忍俊不禁。象这样的广告在创意上没有太多的突破，成功点主要在于很好的把握住了游戏的基调，不过，如果在这里将虫子们的神情编绘的更严肃一些，那么这种效果会更明显。

超时空之旅——SQUARE

最近有许多游戏公司喜欢将自己出品的游戏广告罗列在一起，经常可看到近10页都是同一公司的游戏，这样的手法可称为“一线穿珠法”，将玩家的注意力牢牢的钉死在本公司的形象上面。SQUARE也是谙于此道的高手，同一系列的两款游戏就更应该放在一块了。不同时代的主机，不同的形象设计，不同的游戏外表，不同的游戏氛围，因而此则广告与“超时空之轮”的广告构成明显的明暗对比，而且还借由前代广告的一点童话色彩而哄托出这则广告画面构成的张力，非常成功。







游戏广告欣赏三

创造球会3——SEGA

又是一款名作，但同时也是一则在创意上没有太大突破的广告。此广告的中心构思主要是围绕着游戏的特点而进行的，画面上的球场和球员清晰的表明了这是一款足球游戏，而球员受控在一支不成比例的手中又抽象性的表达了游戏中“管理球队，创造球队”的主题。象这样的广告一般都是仔细考虑过产品的特色后才作出的，因此比起那些“美女广告”更值得赞赏，但此则广告的主要败笔在于游戏标题不突出，无法引起初玩者的注意。

西游记——KOEI

看到这个广告时，既感到好笑，又感到可气。一般而言，艺术作品的再创造形态似乎比本体更容易形成商品，因此去年的“封神演义”，今年的“西游记”，都被光荣改造成了一种东不东、西不西的东西。广告中的少女让人想起风靡于日本的真人扮演，而猴子的顽皮和少女的天真结合到了一起。左边少女背部的纹身让人不知道该惊叹山田章博设计的人物，还是那精致的“刺绣功夫”。不过既然形成了鲜明的印象，此则广告也能算做成功之作。





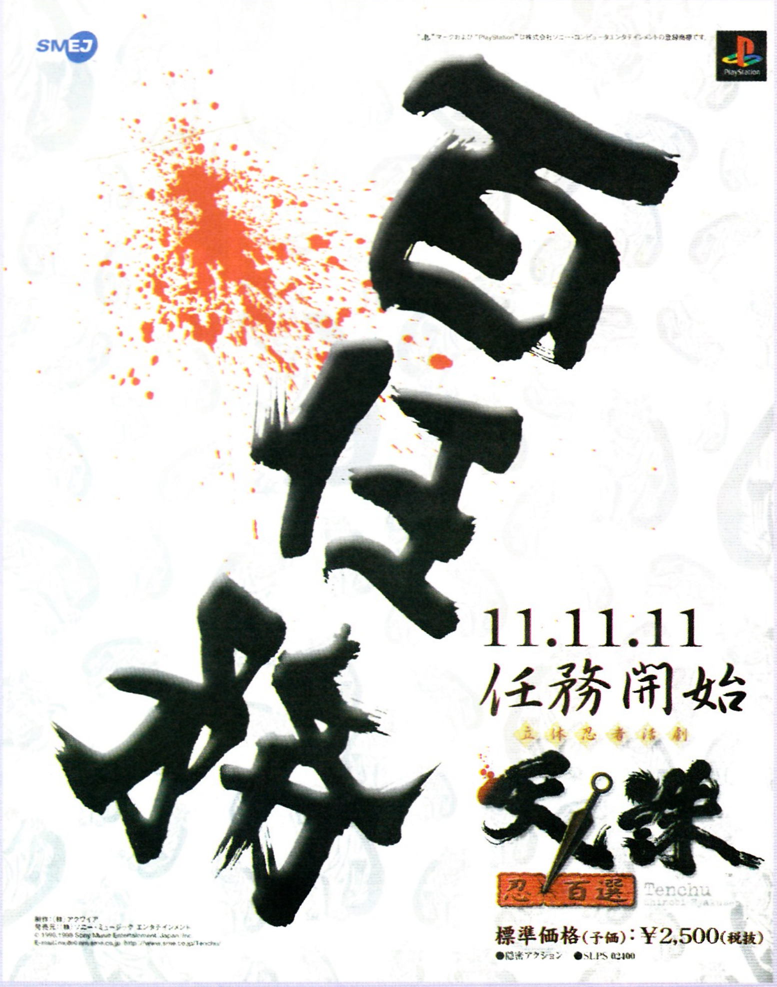
游戏广告欣赏四

ZIII O’II——KOEI

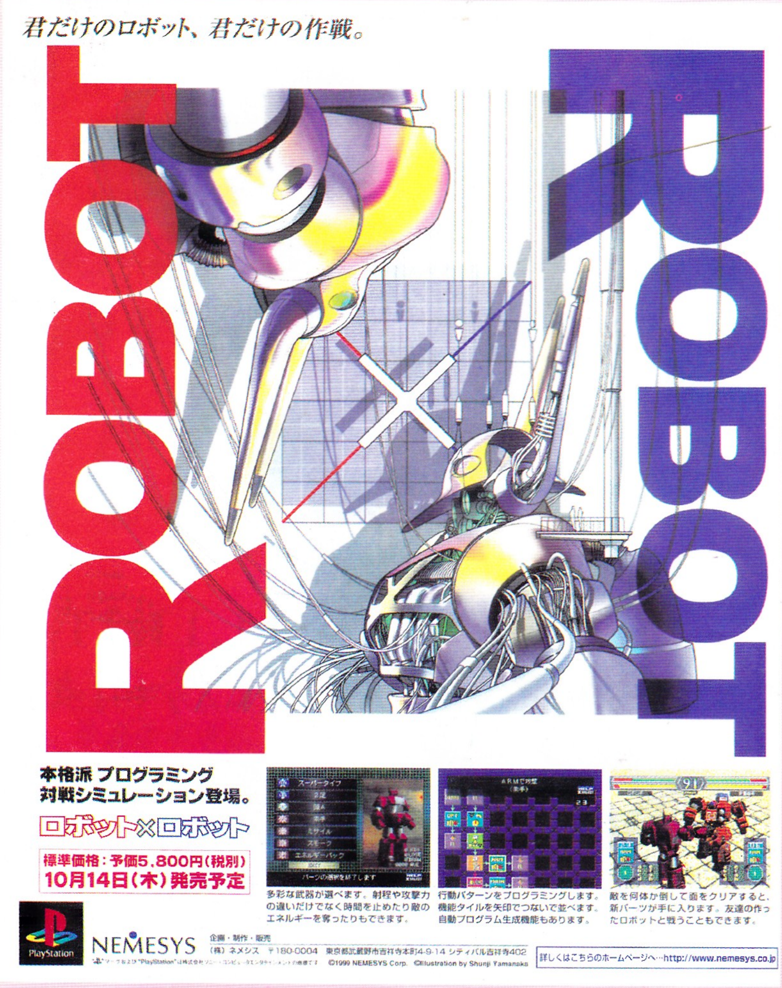
也是一则紧密结合游戏特点的广告，在构图方面也显得很正统——显明的标题，占主要位置的主题概括，以及忠实再现游戏题材的画面背景，广告要素的结合都显现了一定的火候。但需要提出的是，因为广告太注重游戏的特点，因此在画面氛围上少了一些活泼的气氛，让人略有沉闷之感。当然这也是和游戏的水准相一致的，虽然制作都比较认真，但因为缺少突出的特点而不易引起玩家的注意。

天诛忍百选——SME

简洁！明快！这就是笔者对这则广告的评价。仔细想一下，这则广告似乎有偷懒的嫌疑，画面要素极其简单，连一点多余的枝节都没有，但恰恰是因为这样，才能体现出本款游戏的气势，也让玩家觉得自己象是一个身藏技艺的忍者，而酣畅的标题上头那一团血迹的点缀，又更让玩家体会到游戏中的紧张激烈。不知道为什么，看了这则广告后让笔者油然想起PS2版的“天诛2”，2000年3月4日，快来吧，已经等不及了！







游戏广告欣赏五

黑暗之巷探险队——SPIKE

这样一款带有恐怖色彩的冒险游戏，广告当然也得采用暗色调的基调，从这一点来说，本广告并无特殊之处。选择此则广告完全是因为画面中央那个极其简单的迷宫地图，不仅突出了游戏中冒险解迷的内容，而旁边的注解更让玩家想起攻略的形式。需要注意的是，广告的对象一般都要求比较明显，日本玩家似乎比较偏爱这种迷宫类型的游戏，但如果把这则广告放到我们国内，恐怕因此广告而去买这款游戏的玩家反而更少了吧。

机器人对战——NEMESYS

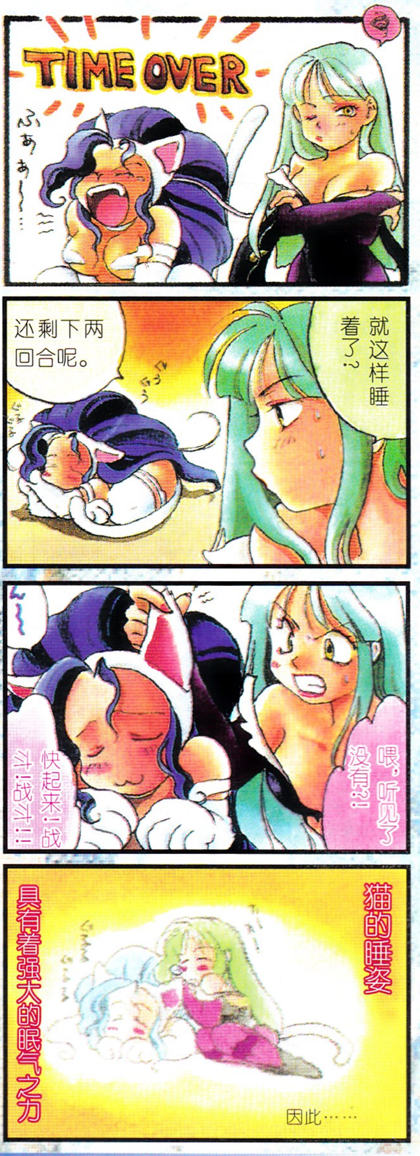
这则广告似乎可以作为广告教学书中的入门课程。首先从视角上来说，对称方法的运用是一幅广告在构图方面比较容易产生效果的方法；而鲜艳的色彩对比也使看到广告的人有视角上的舒适感；当然最重要的是，这样一个对称的构图牢牢抓住了游戏的主要特点，很形象的体现出了游戏的乐趣所在，同时巧妙的概括了游戏标题，因此，象这样一款不算太突出的游戏而拥有这样的广告，已经算是成功的了。

四格漫画

有高尚趣味的战士们!

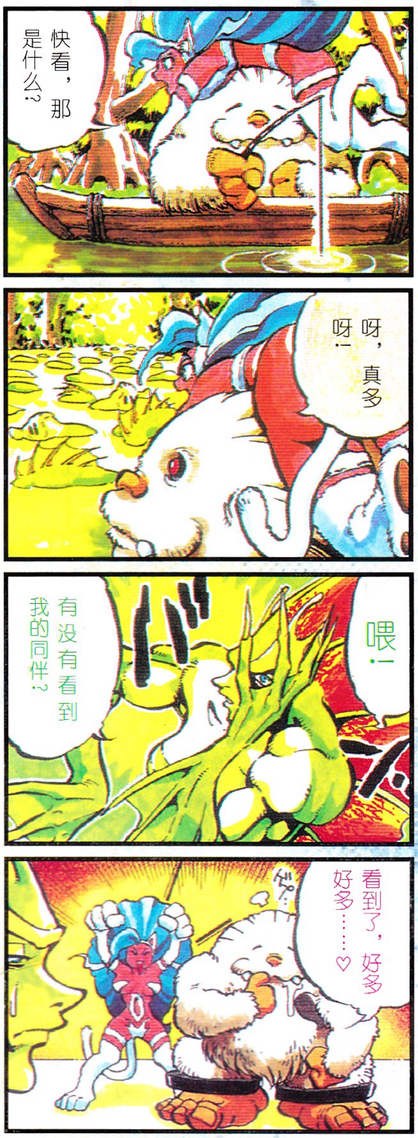
秘藏!超新必杀技!!

樱濑琥姬



RUBA

托克·加莱昂



G=ヒコロウ



电子游戏与电脑游戏

TV & PC

科学时代



四周年纪念号



以极富盛名的动画改编成的 3D 射击游戏!

科学时代 2000.7 期
(总第 56 期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
顾问 常志海 吴天任
罗治英 尹双增
黄宗道 林 英
邢定桓 林维纲
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 肖滏龙 卢 克
冠 文
策划总监 孔 良
执行主编 卢 克
执行副主编 冠 文
本期责编 陈 宇
美术编辑 薛 霜
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 重庆市邮政局(所)
订阅零售 全国各地邮局
邮发代号 78－117
邮购地址 北京清河邮局 062 信箱
邮编 100085
出版日期 2000 年 7 月 1 日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂印刷
广告许可证 琼工商广字 04 号
读者热线 010－62924382
广告发行部 0351－7066387
定价 7.90 元

科学时代 (半月刊)
电子游戏与电脑游戏

本刊特别友情赠送 4 幅拉页海报!



HISTORY of KOF 1994-2000

KOF的历史回顾&KOF2000的最新开发秘话

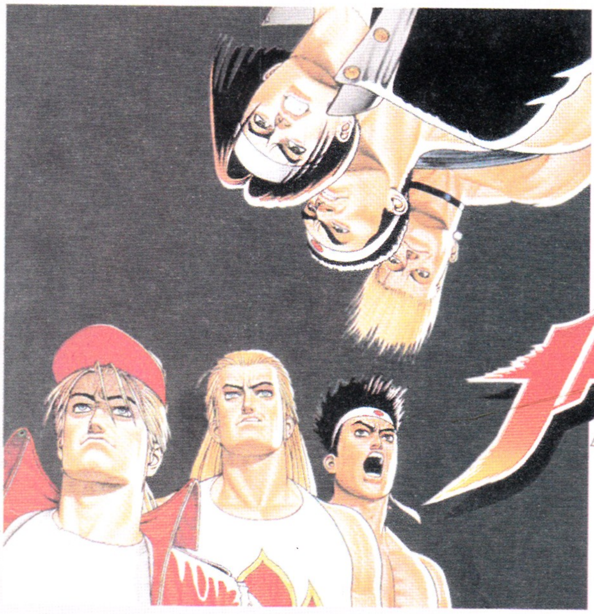




THE KING OF FIGHTERS '94

大蛇篇开始!





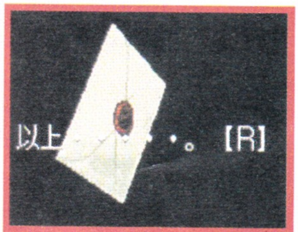
THE KING OF FIGHTERS '94™

厂商:SNK　家用版:1994 年 10 月 1 日
家用 CD 版:1994 年 11 月 2 日

STORY 故事

1994 年世界格斗家们收到了 KOF 的请柬。发出请柬人是个代号『R』的神秘人物，这是封让人奇怪的信。当然格斗家们不会放弃这次各路好手参加的世界盛会。

获胜的优胜队伍被安排在一艘航母上，在那里他们遇到了代号『R』的鲁卡尔。最后经过苦战，大会优胜队击败了鲁卡尔，他和他的航母一起自爆，消失在茫茫大海之中。



神秘人物发来的神秘的请柬，上面有“R”……



由世界各地汇集而来的各种各样的格斗家。

SYSTEM(系统)

『KOF 94』采用 3 对 3 的团队战斗制，聚集 3 部 SNK 人气格斗游戏的主角们，在当时是划时代的举动。在原 SNK 格斗游戏的闪避攻击和超必杀技的基础上，加入了饿狼主



以国籍划分的特殊组队战，是新的系统。



援护攻击非常有趣，但受左右地形的限制。

全部登场人物及BOSS介绍



角的蹲前进、龙虎主角超必杀技可以满气时使出等不同主角各具特色的攻击技。KOF的原创系统中也包括对攻击和飞行道具完全无敌的攻击闪避和团队制及援护攻击等手段，后来的系列作品承袭了这一特点。

另外，在画面下有『能量条』，积攒得越多攻击力量越强，同时使必杀技的使用成为可能，攒气是本系统中体现战略的重要因素。



回避动作可以轻易闪开许多的攻击方式。



饿狼队的前进方式非常奇怪，但拥有不俗的特性。

BOSS主角：鲁卡尔



把自己击败的格斗家塑成铜像是鲁卡尔的罪恶爱好。过去他曾单枪匹马击败了哈迪伦手下的精锐部队50人！并且还打瞎了哈迪伦的一只眼睛。

当他穿着上衣时并不能使人体会到他真正的实力，但是当他脱掉上衣后大家就会明白他的强悍之所在……



1994-2000

HISTORY of KOF 1994-2000

THE KING OF FIGHTERS '95 宿命之敌登场!



厂商:SNK　家用版:1995 年 9 月 1 日
家用 CD 版:1995 年 9 月 29 日

STORY 故事

1995 年，世界各地的格斗家再次收到了 KOF 的请柬，发出人还是『R』!! 这不是本该在上次大会与航母一起爆炸的那个鲁卡尔吗……? 本次大会中草雉京的宿命对手八神庵也会出场。在巨大阴谋漩涡中『KOF' 95』大会召开……

取得三次战斗胜利后，上次与航母一同消失的鲁卡尔出现了，站在他后面的是神秘的男人身影……

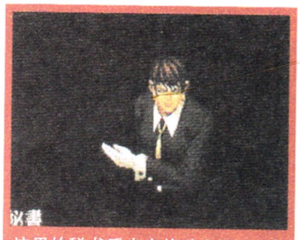
击败所有对手后出现的这个男子，他的真实身份是草雉京的父亲草雉柴舟。他本和鲁卡尔一样在格斗战后死去了的……

上次被鲁卡尔击败的柴舟后来又得到鲁卡尔本人的救助并用独特方法洗去脑中的记忆，但是柴舟的力量并没有因此而弱化。击倒他之后鲁卡尔登场开始『最终对决』。

战斗胜利后，突然鲁卡尔体内起了变化，原来鲁卡尔为增加身体的强度而……结果因为自己无法承受如此强大的力量，最终自食其果死去……


京要面对来自血统与家族的仇敌——八神庵。


为什么已经死去的他还会再次的出现呢?


这里的秘书后来在格斗之王 96 中出现。



其实鲁卡尔并没有死去，只是进行了必要的改造。

SYSTEM(系统)

游戏系统基本上继承前作，并比前作强化。

首先本作出现队伍编辑功能，战略性大幅提高，可以组创自己的梦之队。

前作中连续防守 5 次以上时才可使用的 GUARD CANCEL 必杀技在能量条达到最大时便可以随时使出，在攻击闪避中用反击来调整攻守的战略性也大幅度扩充。隐藏要素的存在也有一定增加，对于这一点我想不应该把那些制作中的『错误』也算在内吧!

另外，在『KOF 94』中存在的必杀技强弱交替也值得一提，由必杀技的强弱可产生不同的超强力连续技与空中超必杀等，这些游戏本身的小细节令人玩味。还有，强力主角草雉柴舟和鲁卡尔两个 BOSS 在家用机上也可以选择使用。

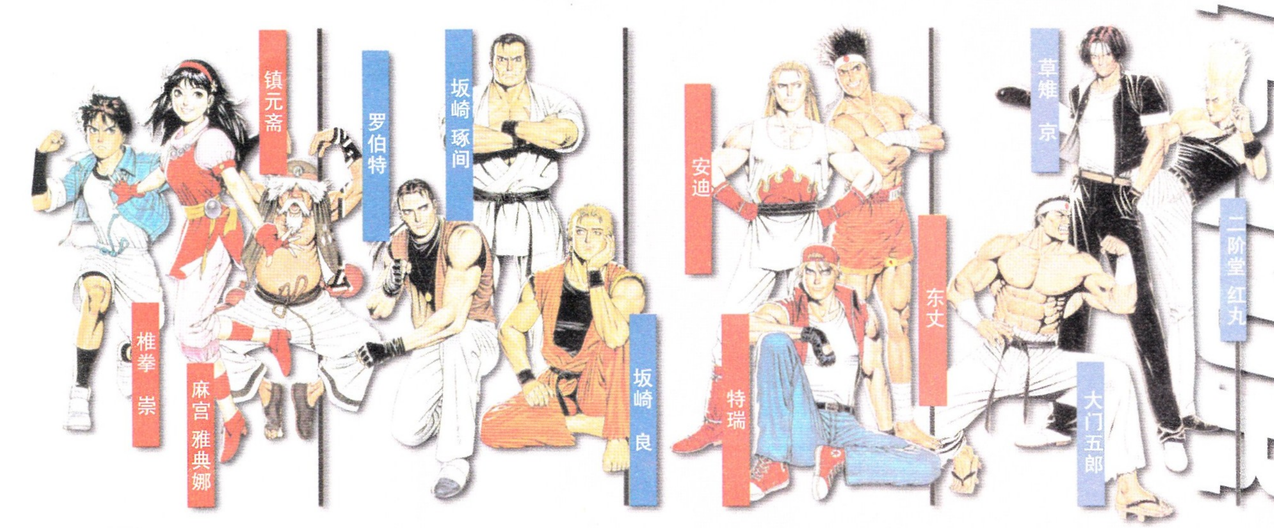

防御崩坏在这里已经出现了，效果非常明显。


可自由组队，这样使战斗变得非常有趣。


草雉柴舟的强大的确让每个人面对 BOSS 时都得小心。

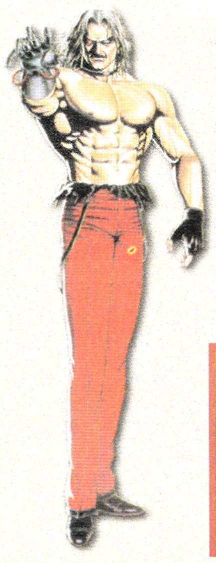

家用机中加入了两个 BOSS 的使用系统。

全部登场人物及BOSS介绍





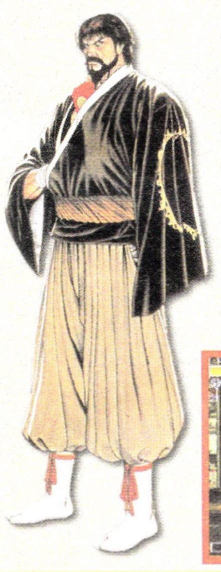
BOSS 主角：鲁卡尔



上次大会被击败并与航母一同爆炸的鲁卡尔并没有死去，而且把草雉柴舟变为自己的属下。为雪前耻他对自己进行身体改造，将大蛇黑暗力量吸收。但结果他被大会优胜者击败并最终自食其果被大蛇的力量消灭。



BOSS 主角：草雉柴舟



草雉京的父亲，原草雉流古武术的继承人，在上次大会前为击败鲁卡尔登上航母，对战失败后沉入海底，但是后来被脱出航母的鲁卡尔所救并被洗脑，在失去记忆的状态下他向自己的儿子草雉京出拳……



HISTORY OF 1994-2000



'96 恶斗风之男！

THE KING OF FIGHTERS '96

厂商:SNK　家用版:1996 年 9 月 27 日
家用 CD 版:1996 年 10 月 25 日

STORY 故事

1996年，这一年也召开KOF大会。

不过这一次与以前的神秘大会不同，是由巨大企业赞助支持的世界规模的盛会。

在世界各地的选拔赛脱颖而出的队伍加上KOF常驻队伍组成令人吃惊的超强阵容。其中有在过去曾谋取世界霸权的克劳撒、BIG的队伍，以及鲁卡尔的秘书维丝、玛卓与京的宿敌八神庵组队。

作为正式大会举办的『KOF 96』难道有什么不为人知的内幕？

苦斗之后，大会的主办者神乐千鹤站到了优胜者面前。在证明了优胜队的实力后，她请求帮助她封住被解放出的大蛇一族的力量。

于是优胜队与大蛇一族的高尼茨开始了战斗，战败的高尼茨自己结束了生命……

但是与大蛇一族的战斗才刚刚开始，强有力的敌人会在下次大会中出现。



不同魅力的角色在这里纷纷登场出现。



强大的队伍自然拥有最有强大的实力。



三神器在这里终于全部出现了，即将开始封印工作。



一直是大家认为的 KOF 中最帅最酷的 BOSS。

SYSTEM（系统）

『KOF 96』的系统较前作变动很大。

以前的攻击闪避（及反击攻击）变更为『紧急回避动作』，游戏的速度感大幅提高，这使得对战成为高速、高反应的对决。

能量条MAX时和防守反击时可使用『紧急回避动作』，另外，在体力条变红并且能量条MAX时的超必杀技变强，另外还有许多的超超必杀的出招画面和动作也会有许多变化。

还有，加入了飞行道具和无敌必杀技的性质变更因素，这一要素一直保持到现在还没有改变。在打击防御技的新系统中，攻防的变化更加多样。

值得一提的是，在系统中设定了各主角的相性及相互克制，这也是不可忽视的战略要点。



前紧急回避使作战的速度感变得很强。



有人问什么叫完全无敌？请看上图，这就是答案。

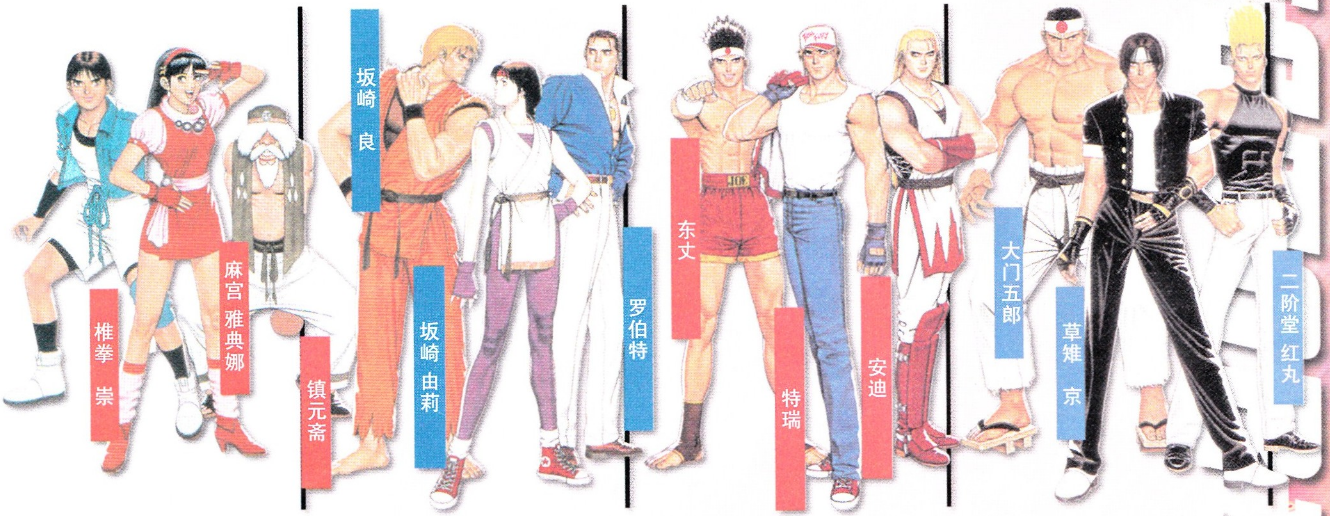


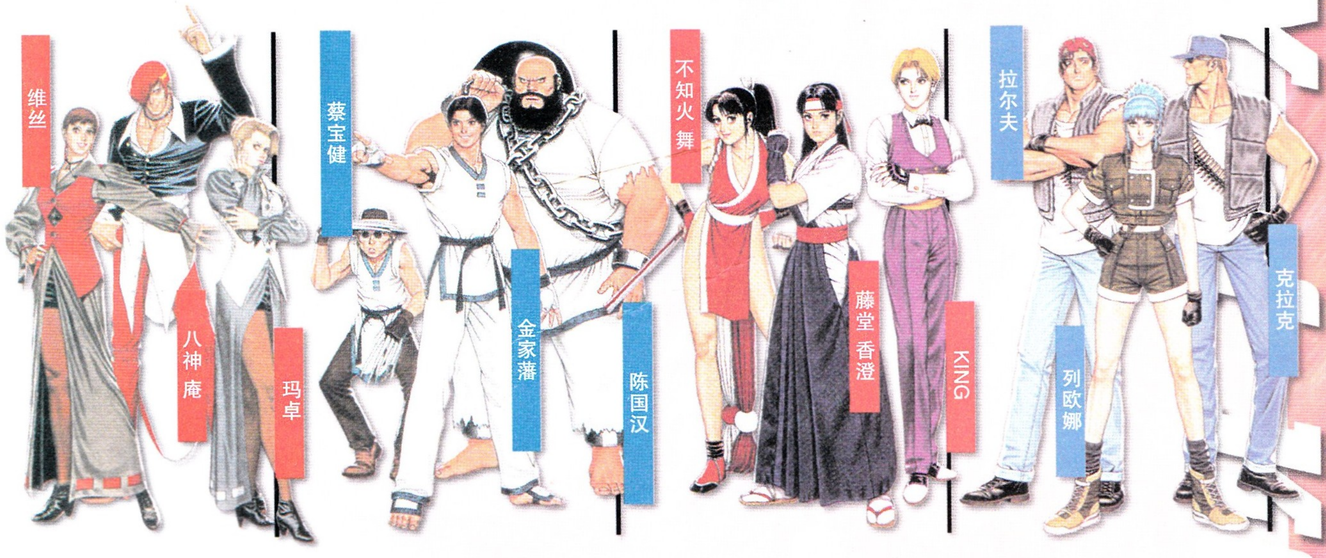
只有直跳和后跳时才能使用的空中防御。



许多角色加入防御打击技，比如良的无赖招——猛虎雷神刚。

全部登场人物及BOSS介绍





BOSS 主角：神乐千鹤



大蛇封印的守护巫女，为引诱大蛇一族而召开此大会。另外，为得到优胜者的帮助而出手试探他们的实力。

高尼茨







是大蛇一族八杰集四天王之一。为使大蛇复活，想要除掉阻碍计划的三神器：草雉、八神和神乐。





THE KING OF FIGHTERS '97

大蛇篇完结!

厂商:SNK　家用版:1997 年 9 月 25 日
家用 CD 版:1997 年 10 月 30 日

STORY 故事

前次大会以胜利收场，但是这次大会却被冠以恐怖活动而发表，四天王之首高尼茨的生死也被遮掩起来……

上次举办的成功使格斗热升级，看到巨大商机的各大企业纷纷表示关注，促成了本次的大会召开。与上届大会一样，各地通过预选赛选拔参加。

出场者中除了以往的常客，还有企图以此次大会格斗家的精神力使大蛇复活的七枷社、莎米和克里斯。他们为了使大蛇复活，而四处去寻找『奇稻田姬』。

最后大会结束，他们的愿望实现，大蛇终于借克里斯的身体复活了！拥有毁灭一切的力量的大蛇……KOF优胜者拼死相抗，但是最后人类能够胜利吗？

本回的新角色很多，除了新面孔还有玛莉、比利、山崎龙二和崇拜草雉京的后辈矢吹真吾，在隐藏要素中还加入了觉醒版的五位人物。



新面孔队也就是八杰集队，实力不容忽视。


不能使出火焰，但拥有坚强斗志的高中生。


三神器在千年后的这次大会上再次解救了人类。



克里斯的身体最终被大蛇选定，使战斗再次发生。

SYSTEM(系统)

本次加入 ADVANCED MODE 和 EXTRA MODE 两种新模式供选择。

ADVANCED MODE 以『KOF 96』为基础，可使用紧急回避和摔技摆脱等。能量条在主角击中敌人、被攻击以及使出必杀技时会增加，达到最大(MAX)时会积攒为一格，通过此格可以使出各种超必杀技和各种防守反击技等。跳跃在本作中也分为大、中、小三种，另外连续两次按向前方向可以快速前冲。

EXTRA MODE 是以『KOF 94～95』为基本，包括攻击回避和能量条积攒。没有前冲功能，只有 STEP 和 JUMP，另外跳跃也只有大跳一种。选择哪种模式进行游戏玩家凭喜好选择。

除此两种模式外，象空中攻击，防守反击，空中防守和蹲闪避等功能仍存在。

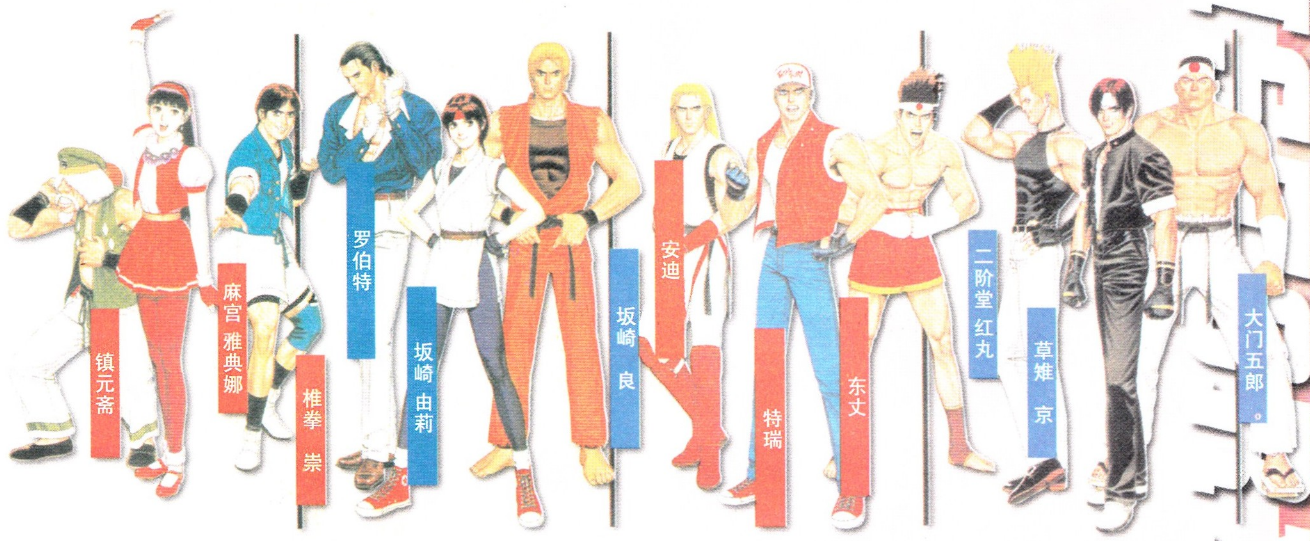

回避之后自然能够使用回避系的特殊攻击。


紧急回避的结束拥有一小段时间的破绽。


暴走的角色自然拥有暴走的攻击力和速度。


超必杀的判定保持了原系统，变化并不是很大。

全部登场人物及BOSS介绍



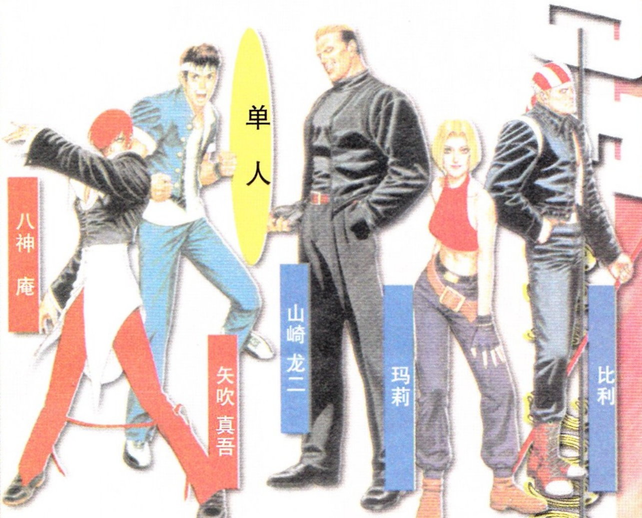


BOSS 主角：大蛇



大蛇篇最后出现的人类最大最强的敌人、毁灭包括人类一切的恐怖的敌人——大蛇。被高尼茨解开封印的大蛇之魂在克里斯身体复活，并且拿到了完全复活需要的力量。但是，草雉、八神和神乐苦斗之后，凭三神器之力将之再次封印。





HISTORY of KOF 1994-2000

特别纪念！

THE KING OF FIGHTERS '98 ザ・キング・オブ・ファイターズ



THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS ™

厂商:SNK　家用版:1998 年 9 月 23 日
家用 CD 版:1998 年 12 月 23 日

STORY 故事

『KOF 94』~『KOF 97』为大蛇篇，本回的『KOF 98』没有故事情节，是单纯的对战乐趣的游戏。

可称作梦幻对战大聚会的『KOF 98』齐集了 50 位以上的主角，是部前所未闻的作品。参加者各具魅力，包括中年男子组队的『老爸队』以及『KOF 94』后再没登场的『美国体育队』，甚至 KOF 初期的 BOSS 主角鲁卡尔也参加。



各路高手云集，战斗将更为激烈与残酷。



没想到这里的 BOSS 还是我们熟悉的鲁卡尔。

SYSTEM（系统）

在 KOF 系列中好评最高的是『KOF 98』。其系统集以往作品之大成，前作加入 ADVANCED MODE 和 EX-TRA MODE 仍然存在，以『KOF 96』紧急回避系统为主的 ADVANCED MODE、和以『KOF 94～96』攻击闪避为主的 EXTRA MODE 都具有各自特有的风格。

本作加入的新系统是『队伍编辑』系统，凭借此系统可以简单地实现选择组队。

另外特别值得一提的是，第一主角失败后，第二和第三个主角出场时对敌作战有利的 ADVANTAGE 系统加载，对于不善格斗和技术相对较弱的人，这一系统的出现无疑是个好消息。

在 ADVANCED MODE 下，能量格上限由原来的 3 个增加到 5 个，可以更方便使出超必杀技。EXTRA MODE 下，能量条也较前作缩短，能量积攒时间相对大幅缩短。



人物真是太多了，都不知道怎么选择了。



有些角色加入了追打，这样可以使攻击具有更多的变化。



有效的紧急回避与以前相比相对减弱了。



集气时的硬直时间相对减到了几乎没有的地步。



真吾的乱入使单独作战中有着不同的乐趣。



飞行道具的速度与以前相比减慢了许多。



还可以使用前作中所有的暴走角色。

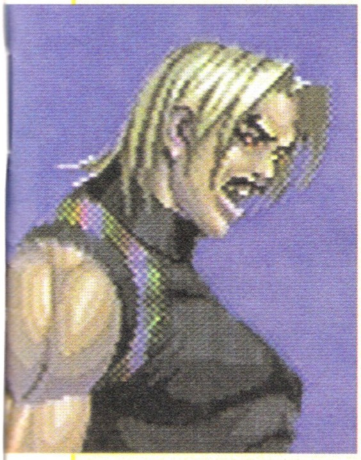
全部登场人物及BOSS介绍



单人

1994-2000

BOSS主角：鲁卡尔



被选择作梦之祭典的BOSS的是被称作"KOF BOSS"的鲁卡尔。同样，本作中的BOSS战在鲁卡尔的航母上举行。

与通常版的鲁卡尔相比，攻击力、防御力和技的威力都大大加强。因为在家用机可作为己方主角使用，想必其实力大家深有体会吧。尤其是他的超必杀技，威力极大，所以攻击起来要小心对手霸气的判定。





HISTORY of KOF 1994-2000



新的故事，新的一切！

THE KING OF FIGHTERS '99

厂商:SNK　家用版:1999年9月23日

家用CD版:1999年12月2日

STORY 故事

『KOF 99』的主人公由草雉京换成了K'，故事情节也完全重新展开。今年举办了KOF大会，并向世界各地的格斗家送去请贴，但是与往届不同，这次的反响并非强烈，并且大会试用了新的规则……『对战形式仍为3对3，但大会采用STRIKER MATCH形式。』这是举办方的要求，也就是再加入一名参赛者。

从没听说过STRIKER MATCH的格斗家为弄清真象向举办地出发了。

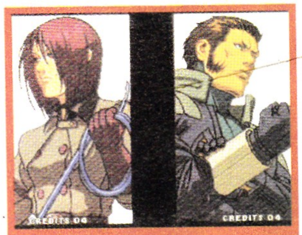
实际上这次大会是由神秘组的首领KRIZALID举办的。他通过举办KOF大会，收集各地格斗家的数据，并克隆成人为已驱使，并妄图使世界陷入恐怖危机之中。

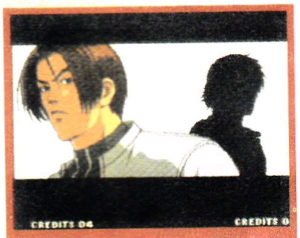
结果他自己却也是个克隆人，是K'的数据的产物，被击败的KRIZALID得知此惊愕的事实后在失意中死去，但究竟这个神秘组织的目的是什么呢，2000中会有新的答案。


他能够超越草雉京成为新作品的主人公吗?



神秘的组织自然有着神秘的目的，现在还不可知。


新角色并没有带来太大的人气，期待2000吧！


隐藏的角色自然是前一系列的两位人气角色。

SYSTEM（系统）

最值得注意的是追加的新要素STRICKER系统的导入。

在『KOF 99』下选择四人组队，一个人作为后备的系统。在战斗中通过消费画面下方的STRIK BOMB呼出后备人物负责援护攻击。另外，在呼出后一定时间内主角的下半身处于无敌状态(无敌范围根据主角不同而有差异)。

呼出攻击时，敌人的攻击无效。对使用一方来说是十分有利的战法，而且援护攻击威力较大。

另外，本作沿用ADVANCED MODE系统，但没有能量积攒设定。

在能量格三格全满时，有通过组合键全部消费的可能，在一定时间内可随意使用超必杀技，熟练使用对战斗十分有利。



不同的援护攻击效果也各不相同，特别是属于搞笑类。



这里的移动不同于以前，移动前就有破绽出现。



攻击模式的攻击会有很大的变化，多多练习吧！



防御模式的攻击会非常有利，但连续技会减少。

全部登场人物及BOSS介绍





BOSS 主角：KRIZALID



神秘组织的头目，举办本届“KOF’99”大会，以收集格斗家数据为目的。本以为K’是自己的克隆人，而实际恰好相反。另外在BOSS战中的变身也恰恰是战斗数据在他体内实验成功的表现。



超强力攻击



The King of Fighters 2000

KOF2000 开发 最新秘话

大家都在等待的一定是"KOF 2000"。
这次为了深刻探索其开发情况，编辑部对"KOF 2000"的开发小组进行了突击采访!!

『KOF 2000』的出场人数共34人!!

——那，"KOF 2000"的正式名字已决定了吗?

ほっそん:是，决定以"暂定"为名。(笑)

——也就是说:"THE KING OF FIGHTERS 2000 (暂定)"，为什么不用"千禧年"这个词?

ほっそん：去年海外版已经出过"千禧年"了，但内容却基本上是"KOF 99"，当时问为什么想起这个名，现在告诉你们，当时是为了能靠这个名字多卖出去几套。(笑)





——原来如此，(笑）另一个问题，最近也在网上讨论过，"KOF 2000"的供给硬件还是MVS吧?

ほっそん:是的，会继续在MVS上制作的。

——那也就是说家用机卡带ROM版的也被开发了?

ほっそん:是这样的。

——那下一个问题是"KOF 2000"的主人公还是K吧?

ほっそん:K这次还是主人公，基本上继承了"KOF 99"的形式。

——也就是说，这次的故事情节也是一样的?

ほっそん：对，上次结局时说了"第一阶段结束"，那这就是第二阶段了吧。(笑)想让这个故事延续下去。

——这可能是读者朋友们最关心的事情了，在"KOF 2000"中的角色数和队伍数是多少?

ほっそん：这次的上场人物有34个，4个人一组共8组，另有二人为单独出场人物。

——在这里，新角色和旧角色的比例是……

ほっそん：嗯……怎么说好呢？就先说比例较大吧(笑)，还是给人以换了许多角色的感觉。

——也就是少了好些旧的角色?

コマンタレ・ブー:嗯……也不是这样的……有许多



这次接受我们采访的制作人员有

●开发用名:ほっそん



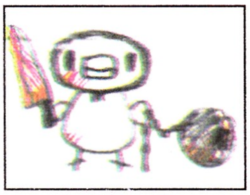
年龄:29岁以下
KOF2000担当：文艺、企画、杂用
迄今为止参与开发的游戏：KOF95－2000，KOF京
最喜欢的MVS游戏:龙虎拳

●开发用名:YANYA



年龄:与ユリ同岁25
KOF2000担当:系统
迄今为止参与开发的游戏：得分王、KOF 97－2000
最喜欢的MVS游戏：合金弹头

●开发用名:ココンタレ・ブー



年龄:28岁
KOF2000担当:角色、演出效果
迄今为止参与开发的游戏：KOF94－2000
最喜欢的MVS游戏：合金弹头系列

●开发用名:エリザベス



年龄:不详
KOF2000担当:制作人
迄今为止参加过的游戏：LAST、RESORT、TOP HUNCER、KOF94－2000
最喜欢的MVS游戏：PUZZLE BUBBLE

旧角色进行了一定的动作改造。
エリザベス:这次的作品与上次相比多了一个队,所以至少也增加了4个人物。就是说感觉上像是增加了不少新人物。
——具体各人物的名字……还是秘密吧?
ほっそん:可以说让你尽情的想像吧。
——刚才也说过有改编人物,那京和庵……
ほっそん:就是您说的那两个人。
——啊!原来京和庵是可选人物,而不是隐藏人物?
ほっそん:是的,这次没有隐藏人物。
エリザベス:也就是说不会不小心就选到隐藏人物了。
ほっそん:上次让京和庵出现后,一直担心会不会和别的人物发生冲突。这次为了防止这种事发生,让他们平安无事的出现。
エリザベス:现在说已以没事了,当初在"KOF 99"中,原来打算不让京和庵出现的。
ほっそん:由于故事有了新发展,如果京和庵不出现的话也可以进行,但那样又会就成什么样子呢?在这种情况下,不得不派出隐藏人物,当时可没少挨骂(笑)。

所以今年想让京和庵作为游戏故事的一部分出现。

"KOF 2000"本次的系统探讨

——这次还是四个人一组,那STRIKE SYSTEM还有吗?
YANYA:是的,还有。上回超杀是在蓄气以后,在有能量时才能出招,而且在血红后这时才能出"超超杀"。这次,我们希望赋予玩家更自由的出招的时机,也就是在不同时机能使不同的招数,现阶段各招具体的时机还在调整之中,所以暂时不能说,但总体上的调节是使招数更加易使用的调整。
エリザベス:作为游戏,前作中也使用了STRIKE SYSTEM,但因为日程表的关系,有些时候我们的设想没有反映到游戏中去,或者没有全部得到调整,这种时候也有,所以现在对系统的看法也只是我们目前的理想看法,游戏发售后,大家看到的类型有可能与这里介绍的有些出入,希望你们能够理解。

在"KOF 2000"中最大的特点就是STRIKE SYSTEM,让玩者自己的构思尽量得到体现。

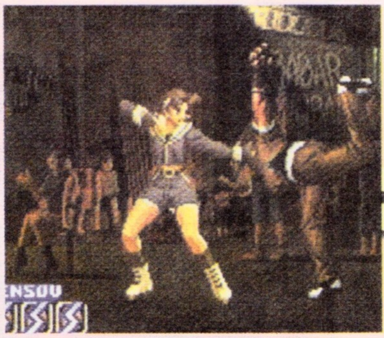
与其认为"KOF 2000"开发出了新的系统,或者改变了游戏方法,还不如说是在原作基础上加大了玩家的发挥空间,这样想会好一点儿。

无论如何,STRIKER SYSTEM就会变得更有意思了,我想在这里就这样强调一下吧(笑)!
——像DRENM CAST版的"KOF 99 REWLUTME"那样,有隐藏的进攻招式吗?
エリザベス:总的来说在构思时曾经考虑过,但现在还说不清楚。
——别的系统方面还有什么变化吗?COUNT MODE和ARMOR MODE还有吗?
YANYA:由于基本上继承了"KOF 99"的风格,上述两项还在。

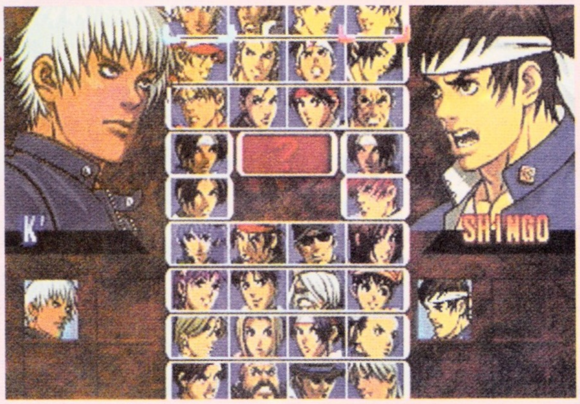
但是由于前作还有些地方稍微有点弱,这次我们进行了调整。
エリザベス:有些旧系列在推出新作时,会对新补充的中



心系统进行大的调整,所以我们采取了一些方案,那就是补足上部作品中应该表现却没有表现出来的部分,当然在工作量上会很大,尤其是在招式方面,会让玩家们大吃一惊。



——也就是说这次的STRIKER SYSTEM会让玩家们满足,那在画面上又如何呢?
コマンタレ・ブー:在画面上,集中对新角色进行刻画。
——有传闻新的人物选择画面已经全被改了吗?
エリザベス:每年都会集中精力改变那块(笑)。去年的作品中已经有了好评,我想今年也会变得更好。
——象每一次那样,上场人物之间会交谈吗?
ほっそん:是的,在约定的角色间努力创作出新的台词,但是从数量上看与前作差不多。



The King of Fighters 2000

开发人员说 在“KOF 2000”开发中的辛苦

——在制作中，最辛苦的是什么？

エリザベス：由于工作不同，所经历的辛苦也不同……

——那能不能一个一个说来听听（笑）？

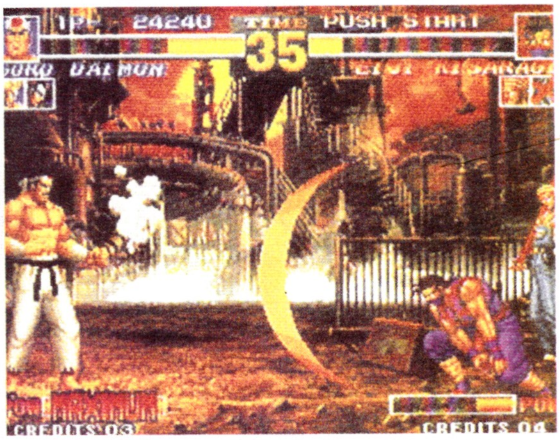
コマンタレ・ブー：作为设计者，由于KOF中的角色众多，所以其设计工作也多得不得了，所以自己的时间和娱乐的时间就相对较少了。

エリザベス：在KOF中，在角色允许的范围内，总是尽量多的使用。

所以在开发KOF时，每次开始时的容量都定为最大容量。后面还要追加一些，还要删减一些。无论哪个部门都认为这是很辛苦的，但每次又不得不这样，虽然辛苦却也没办法。

如果说作为KOF的一名制作人员，应该想画出更多的人物形象……

ほっそん：刚才你关于供给硬件的问题在当初也曾问过我，但似乎在网上流传今年KOF准备以NAOMI出现这样的消息吧（笑）？其实在开发中，也曾经说过“想做NAOMI啊……”的话。



有时由于容量的限制十分累，就会扭着嗓子喊“让我用NAOMI做吧！”（笑）

YANYA：作为系统担当，由于硬件的原因，使得在表现方法上捉襟见肘，有时为了解决这方面的问题感到很辛苦。

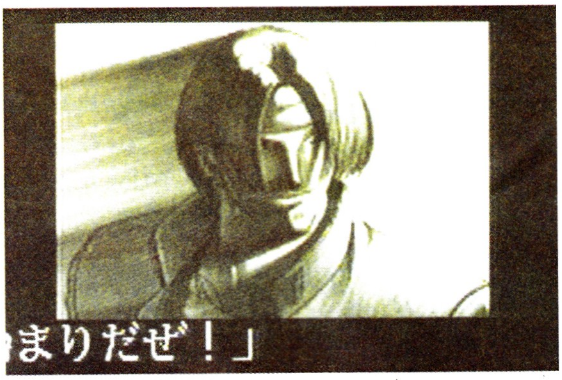
ほっそん：而我却是看着别人忙，自己却没什么事做才是辛苦的（笑）。但只是一到收尾期，我就忙了。

不得不在很短的时间内，构思出故事情节，在那时即便是确定一下茶水是否太混也没有信心，连最简单的事也不会了。

——这部作品的销售一定很好，还有别的什么想法吗？

ほっそん：这部作品是一部以“KOF 99”为素材，以此为基础进行了更新，请以此观点来看待本作品。

但是如果这么说别人还听不大懂，还是换个说法



吧，是VISION UP FIGHTING。

——FIGHTING吗（笑）？

ほっそん：从今以后这么叫吧。

——那么现在（指5月某日那时）的开发情况如何，完成了百分之多少？

エリザベス：那也是我想知道的啊。

YANYA：正在进行整体调整，少说也有60…70（笑）

YANYA：新技术和新人物必杀技正在慢慢调整，可以说已完成了7成，全调整还只完成3成。

エリザベス：太好了，这么说已经完成7成，没有像外人说成的没到6成。（笑）

YANYA：没问题，我说的是多少就是多少。

ほっそん：系统是70%，也就是说程序为68%（笑）。

开发组成员说的系列的插曲

——这次在发表这篇专访时还要登一篇回顾一下KOF系列的作品的文章，所以开发组的各位成员能否讲一下在开发活动中的插曲啊？

エリザベス：KOF系列的插曲啊……

“KOF 94”是开发时花的时间最多的一部作品，大概1年半左右。当时开发人员也少，设计者只有3、4个人，有种感觉象是在一边培训设计者一边制作游戏。

现在到了系列中的这部，周围的人已经很能够理解我们了，在那时我们并没有被周围人所理解。当时人气最旺的是饿狼传说和龙虎之拳什么的，这种3对3的游戏还十分少见。于是为了让人们了解什么是“KOF 94”，我们拼命发了无数的礼品，由此说来，“KOF 94”出身最苦。



在“KOF 95”中由于加入了编队系统，实际上这种想法在94年已经有了，但由于3对3这个系统本身就是一个试验品，还不知玩家喜欢不喜欢，于是决定先试3对3，就放弃了编队系统。

在“KOF 96”中就大大改变了系统。

ほっそん：由于这个原因，在所有的游戏中，最辛苦的就是“KOF 96”。为了把系统变得更有攻击性，把“躲改为紧急回避”。

但虽然可以导入新的系统，但确实没得到充分调整。实际上在开发“KOF 96”的时候，在系统安排时，于ROM中并没有装入最终的调整程序。所以在街机的第一批试用版中，有各种各样的问题，今天会蹦出新的格斗记录，而有时又会出现花版的乱入角色……

エリザベス：没准那些街机的玩家一定很高兴(笑)。或许在那街机前排的人最多。

在这里讲一个小玩笑调节一下：有一次我去了一家经营街机的店，原来是8点开门，但当我9点去时，发现街机店前并没有站任何人。但即便说是下雨天也不能没一个客人啊，当我正在犹豫时，突然冲进来一大批“玩家”，原来他们是想避雨(笑)。

在测试大会上无论安排多长时间，还是有的人一次也没有玩上，真是对不起！但看来这些玩家已经习惯了，在等的时候，有人玩手掌机，有人在读杂志。真是壮观的景象啊。

ほっそん：但当我看到玩家们在机器前排队时，我不禁松了一口气，“啊，还是在等着啊”，这说明无论游戏制作的怎样，只要我们投入了，还是有玩家支持的。

エリザベス：在那些店中有专为玩家准备的通讯本，在那有时会看到“好不容易从福冈赶过来却没玩上”“这次又没玩上，但我已没有钱再呆下去了”之类的留言，真是对不起，但当时据管理员开玩笑说就算等到明天测试大会也结束了(笑)。现在的游戏当然不会再有什么大的错误了，不会再让朋友们失望。

YANYA：每天都是一样，在总部的工场，每天至少5200人左右在作ROM，就是这样也在初期的销售中供不应求，当那些没有买到ROM的街机厅店主问还有没有时，作ROM的工人已经倒下了……

エリザベス：还记得那件事吗(笑)？

ほっそん：一直到午夜4点还在考虑一个大招的名字，想了好多但最后却选了一个最不可行的名字(笑)。

エリザベス：在“KOF 95”的时候，发生了大地震，房子中央也抖得厉害，但数据却奇迹般的保存下来，当时对数据的关心远比对人的多(笑)。

ほっそん：在“KOF 96”时有一次被上级央求，让我赶快去睡觉(笑)，当时真是干疯了。

エリザベス：另外一个不便之处是大家都住在一块儿，而这个大厦又没浴室。KOF不是面向夏季吗？真是有味道(笑)。虽然走20分就有一家澡堂。

男的还罢了，女的就有些麻烦，虽然有几个家伙不把我当成女的。

ほっそん：作为企画，每次既想这么干又想那么干，有很多的想法，但由于容量的关系，由于时间的问题，到最后







什么也干不了，有些是与系列的内涵不符，有些却实在难以割舍。

在“KOF 98”中可以使用的系统，在“KOF 99”中却用不了，掌握平衡还真难。

エリザベス：如果一次就全做到了，就会想如果可行的话应该可以完成的更好，所以系列作品既有其好的一面，又有其不好的一面。

总的来说，“KOF 96”的开发工作难，在做总体设计时，一个设计者说“如果再这样干下去的话会死的”，我就回他说“死了也好，先干吧”(笑)。

ほっそん：在“KOF 97”中，完善了“KOF 96”的系统，同时设计了如果不进攻就不能蓄气的设定。

“KOF 98”是一个特别版，蓄气也特快，攻击也变得很有乐趣，前期的KOF作品以此为完结。

在“KOF 99”中，无论是主人公，还是系统什么的全都做了大变动，而象制作“KOF 96”时的种种辛苦也没了。

——经过诸位多年的辛勤努力，终于有了今天的“KOF 2000”，在这里有什么对玩家们说的吗？

ほっそん：每年给您添麻烦了(笑)，我只是做了该做的。对于更成熟的“KOF 2000”和去年刚问世的K，从今后请多多关照。

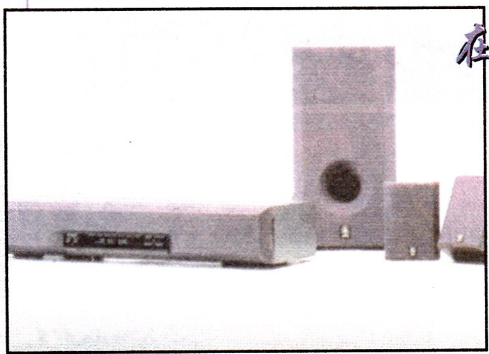
YANYA：在系统方面，由于“KOF 2000”采用了STRIKER SYSTEM，而无论以后家用机的网上对战是什么样的，请您先享受它在街机上给您带来的乐趣。

コマンタレ・ブー：角色是变化了的角色，如果大家能够从中得到乐趣，我将心满意足。

所以，我们也尽力的做好“KOF 2000”这部游戏，也希望大家再等一下。

——百忙之中，真是感谢了。





在最好的系统下享受高质量的影音艺术







实现了高品质的视觉和听觉效果的 PS2，其性能远远超越了原来的 PS 系统，与作为新一代媒介的 DVD 相对应，游戏机 PS2 具有着使当今的游戏机发生革命性变化的表现力。在这个崭新的时代里，如果还是仅仅用电视播放视频，用内置音箱播出音频的话，那就太过乏味无趣了，让我们设想一下如果与 PS2 时代相适应的影像和音响的设备环境都完整齐备的话，那绝对应该是一种从电视上根本看不到的、令人目瞪口呆的、具有压倒性真实感的画面和有巨大压迫力的音响。还有，在 DVD 环境下，借助于以杜比数字化（DOLBY DIGITAL）为首的 5.1 频道环绕音响，就可以欣赏到充满了真实和现场感觉的音响效果。那么，PS2 时代的影音设备究竟是怎么样的呢？

悄悄地告诉您这些大部分玩家一无所知的视听知识和产品



特集 PS2 时代的影音设施（AV）推荐

随着 PS2 的上市，DVD 仿佛一下子从传说变成了就在我们身边的现实。PS2 所具有的高品质的视觉和听觉效果，以及由 DVD 创造出来的甚至可以与影院效果相提并论的家庭影院环境，以下就是为了使您能在更好的环境中实现以上两项的设备。

5.1ch 究竟指的是什么？

是指一种用于影院放映电影以及 DVD 软件等方面的音响形式，是一种被叫作杜比数字化（DOLBY DIGITAL）等的 5.1ch 的环绕立体声。这种音响形式是由两个正面音箱，一个中心音箱，两个后部音箱，共计五个相对独立的音箱与一组为强调播放低音的副低音扬声器单元共同组成的。这些设施在一起，共同建立起音响空间，也就是环绕立体声，为了与这种 5.1ch 环绕立体声配套，需要有相应的专用设备和对应软件。当然，PS2 上的 DVD 播放器中都已安装了相应规格的设备。

5 个音箱与一组副低音强化扬声器单元，共同制造出了音响环境

在这种 5.1ch 环绕立体声系统中，各个场声器由各自完全独立的频道制御。这种设计，制造出一种声音就仿佛在围绕着观众或正在移动的效果，产生了一种由右后方向左前方移动的音响效果。遗憾的是在 PS2 用的游戏软件中，还没有一部作品能与这种设计完全符合。



2 种 5.1ch 规格和必要的相关设备

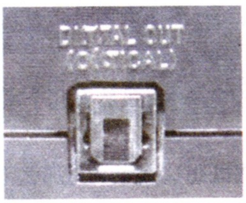
5.1ch 环绕立体声有两种数据形式。与之相对应也有 2 种规格，在下面将就二者做一一解说。作为 DVD 播放器的 PS2，同时支持这两种形式，只要连接了与之相适应的扬声器系统，那么无论哪种规格，都可以毫无问题的播放。

杜比数字化（DOLBY DIGITAL）是由杜比研究所开发研制而成的 5.1ch 环绕立体声。用这种音响播放的音频，不仅可以制造出有远近感、移动感以及低位感等等立体声的音响环境，在此之上，还可以表现后部的音响效果。

DIGITAL OLTS SUZ-ZOUND，由专业公司开发研究成功的另一种方式。与杜比数字化相比声音的数据的压缩率低，可以播放更高音质。

再生必要设备

PS2 上的光音输出端子和声音输出需要使用数据缆线。





攻率放大器与扬声器篇

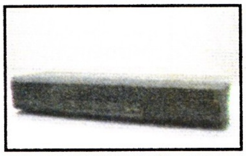
在此向您介绍有解码功能的影音设备功率放大器。主要是以杜比数字化(DOLBY DIGITAL)和DTS两种形式为代表。这里并不是说要给所有的产品都加上扬声器的标准。您在购买时请您注意不要忘记这一点!

S70 雅马哈

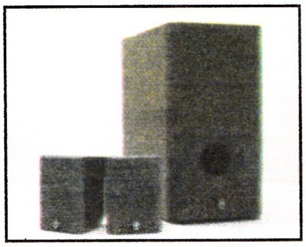


专用的超级低音扬声器与后部音箱在一起构成完美组合,使您轻松地可以建起家庭影院

这套设备吸引人的魅力在于只需仅与DVD或是PS2之类的设备相连,就可以构筑起杜比数字化的环境,"AV－S70"采用前音箱和攻率放大一体化的设计，即便是单机，也可以利用其配置的虚拟环绕系统，来播放有感染力的音乐。作为设置而准备有专用超级低音扬声器和一套后部音箱——"NX－SW70"。通过与这两者的连接,就形成了符合杜比数字化要求的完整的一套系统。

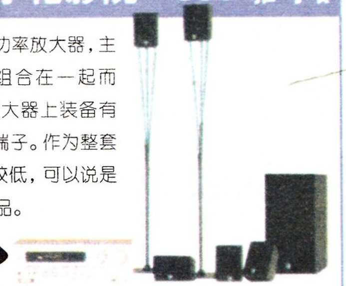


以下介绍的商品为日本专业音像器材，公布的价格是当时的市场价。



茶室里的数字化影院－396 雅马哈

这一套设备由影音功率放大器,主扬声器和后部音箱等组合在一起而成。其中的影音功率放大器上装备有DVD－AUDIO用的输入端子。作为整套的设备，比较而言价格较低，可以说是一套为入门者准备的产品。



62800日元

SC－HT80 PANASONIC

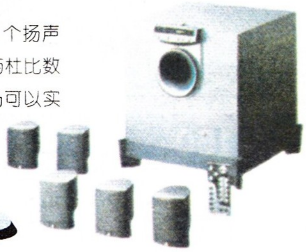
117000日元



这一套产品中有DVD播放器和扬声器系统。其中系统中的DVD播放器具有最多可以对五张碟盘迅速切换的功能。

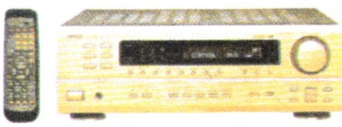
简易电影院系统 ESC300 JBL

是由功率放大器和6个扬声器组成的一套产品。虽然与杜比数字化和DTS并未配套，仍可以实现有感染力的音质。



98000日元

AVC－1500N DENON



本产品仅是影音功率放大器，如想要播放DVD画面和音乐的话，需要前扬声器，后扬声器等各个扬声器和视频显示器。

本品不仅仅是5.1ch环绕立体音响，同时还具有使用2个扬声器来制造大面积的音乐环境的功能，而且无论扬声器的数量多少，都可以欣赏到立体声音响。

39800日元

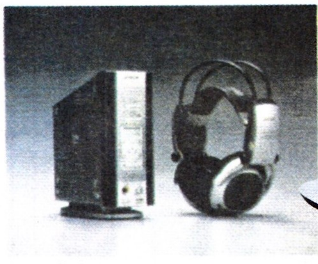
THEATEZ 2000 D－525B 金叶

这是一款追求高器质的杜比数字化音响系统。充分的考虑到操作性方面的因素，在功率放大器部分配有液晶的配电盘。

49800日元



MDR－DS5100 SONY



通过特殊音源，用头戴耳机实现5.1ch环绕立体声音响效果，耳机为无线耳机，无线耳机单卖(15.000日元)

50000日元

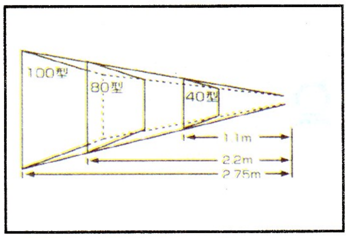
视觉设备篇

音响环境完整齐备之后，接下来就让我们来装备我们的视觉设备吧。以下的设备是能够让我们领会到在电影院里的巨大荧幕上播放的图像的那种震撼力和压迫感。这可是在普通的电视机上所绝对感受不到的呦！

LZ－P2　东芝

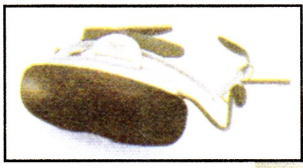
这是一款把影像投到荧幕上以成像播出的放映机，它是种液晶结构，最大可以投影100寸的巨大画面。本产品与荧幕之间的距离，可以像右图所指的那样进行调节。由此，本产品的一大特征就是可以自由的改变画面的大小。此外如果使用产品随机附有的7寸透过形荧幕，就还可以用作小型的投影成像电视机。除此以外，还有用来使其他影像投影的60寸投影荧幕，作为配套的部件而有所提供，液晶部分则使用了18万像素的高密度小型液晶配电盘。

75000日元





眼镜式的播放器　佳能



85000日元



这款是像眼镜一样佩带着的头部播放器，带上它观看影像的感觉就好像相当于在眼前两米处有一个52寸的荧幕一样。由输入端子接连在其它设备上来欣赏影像，同时装有标准的专用耳机，可以使您同时感觉影像与音响两方面的享受。本产品是使用有超弹性的钛合金制成镜架镜框，使您带起来舒适体贴。

PLM－A35　SONY

戴上本产品您会感觉就仿佛自己眼前2米处有体感52寸荧幕一样。本品是可以使您有观看超大画面之感的头部播放器。即使您带着普通眼镜，仍然可以使用本产品，而且可以折叠起来，还可以轻易的收入手提包或口袋中，这也是本品的一大特点之一，而且价格也比较合适。



58000日元

又省空间，又能欣赏大画面

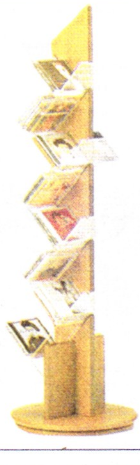


液晶的投影放映机或是头部播放器的最大特点就是既可以节省空间，又可以实现视觉上的大画面，而且关键还在于可以用比电视低的价格购买。对您是否是一种又节约资金又可以轻易达到大屏幕的诱惑呢？同时头部播放器还有一大特点，就是容易携带外出。

收存篇

DSV－240

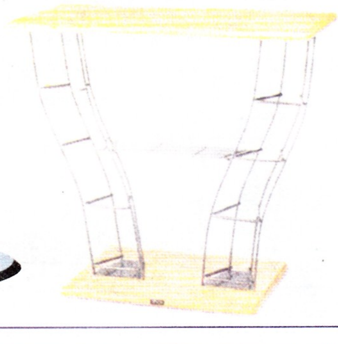
本款产品是一种树型的CD收放架，如果是带盒的CD盘的话，最多大约可以容纳240张左右。而且其底座部分是可以360度自由旋转的，是以便用户可以方便快捷的拿取CD的设计。涂料与丙烯酸的分隔处理，使本品的设计就仿佛一株树的一部分，是一个印象派的CD收存架。



23000日元

ARS－150　DENON

本产品是一款最适合用来收放迷你型元件或是MD碟片之类的普通适用型收放架，左右的两个架台可以用来收入CD盘，整体的形态具有一种独特的曲线美感。由于是普遍适用型，估计也可以用来摆放同等程度尺寸大小的PS、PS2之类的。顶板和底板是木制的。



25000日元

同样又是游戏迷的AV专家的房间大公开



也许可能很多人会有这样的一种想法，如果买了影音设备，听到了有现场真切感的环绕音响效果之后，会想进一步体会一下"更好的音乐"和"更具压迫感的影像"。为此，我们专程采访了纵横于AV界十余年，为人所公认的大师(当然是日本的)……

一进他家，我们取材组就惊叹不断。家中那巨大的荧幕、像自动售货机一样的扬声器到处都是，更令人惊愕不已的是，在这种环境下观看影片的感觉，简直与在传来巨大压迫感的电影院的感觉一模一样。那些抱着"我自己的家也要布置得像这一样"想法的人，一定请好好参考一下，但是，要想弄全这些AV设备，当然要花很多钱。先还是让我们加油攒钱吧!

这套系统是以D-LA形式的投影放映机——维克多-DLA-G10(168万日元)，主扬声器——JBL S5500(150万日元)为核心组合而成的。影音中心是雅马哈的DSP-AXI(35万日元)，功率放大器是"麦金塔MA-6800"(58万日元)。其中纯粹的音响都是采用的极受好评的"雅马哈-XL-Z999"(55万日元)。连同在画面上没有包括的器材，总共合起来价值要超过1200万日元!!! 而且现在，大师正在考虑要购买一台50万日元的DVD播放机。



荧幕尺寸达120英寸(4:3)，横幅大约250厘米。

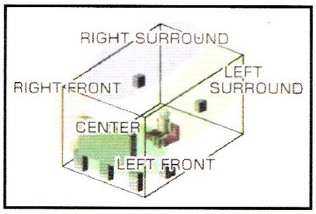


有1200张的LD收集。摆放架的颜色特意选择的与地技的颜色很合谐。

忠实于卢卡斯电影公司的思想!
梦一样的THX环境究竟是什么?

THX究竟为何物?

对杜比数字化等的信号进行处理，THX处理器的作用就是制造出同电影制作现场的声像合成相同的音响特性，把制作者的感觉原原本本的在环绕音响效果中体现出来。





编辑部假想环境构造图

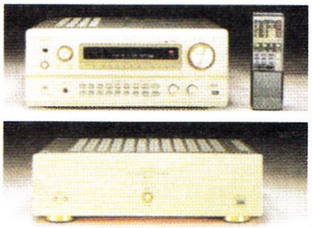
全部系统构成

AVC-A10SE-N	250000日元
POA-T10-N	75000日元
DVD-5000-N	270000日元
S-150pairTHX	220000日元
S-150CTHX	110000日元
SS-150THX	140000日元
SS-150THX	140000日元
MX-350THX	230000日元
ST-1BASE	21500日元
STLEG/TILT	20500日元
STWALL TILT	17000日元

系统构成合计价格:1587000日元

什么是6.1ch环绕音响EX?

它是作为由杜比数字化演变而来的音响新形式，而广为流传的新概念、新规格，就是所谓的环绕音响EX。也被称为"杜比数字化EX"。这种形式的音响设备在原来的5.1ch环境的基础上，又加上了后部中心扬声器。从而可以使用6.1ch并进行播放，同样与此相对应，DFS方面也推出了6.1ch规格的DTS-EX系统。

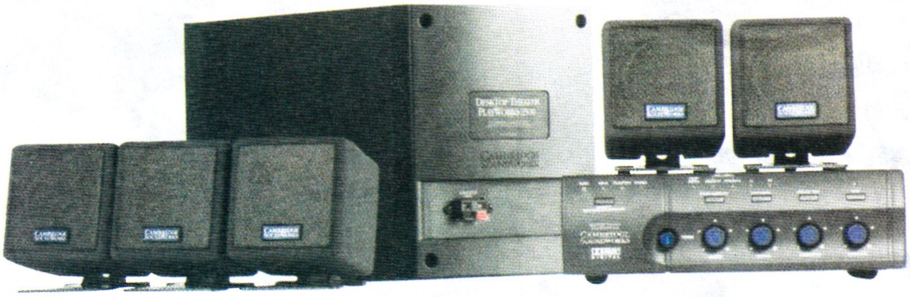


所谓THX，是由卢卡斯电影公司提出并倡导的高音质思想。它是为了使在电影院里表现出来的音响环境和效果能够在一般的家庭中得以实现。与THX相适应的设备，是在原有的杜比数字化和DTS等5.1ch数字化信号的基础上，进一步使用THX处理器对数字信息进行加工处理，从而为我们创造出更高品质的音响效果。当然，与THX相对应的器材的价格都非常的高，上面的照片中就是由DENON的产品而构筑而成的THX环境。仅仅看一看系统构成的清单我们就不难看出，这种音响环境是用与THX相适应的设备构造出来的。要想享受影像的……在这套系统构成上还必须添加上液晶投影放映机以及电视机等硬件设备。如此一来，无论有多少钱，都不够用的。这样看，THX环境对于那些对影音设备有兴趣的人来说，简直像是一个梦想一样的东西。真希望能实际用一次这些通过了卢卡斯电影的严格的质量检核的设备，真希望能用这样的梦幻设置来观看与环绕音响EX相对应的LD软件——《星球大战前传Ⅰ》!

PICK UP PRODUCTS

CREATIVE CANKAIGE DESKTOP THEATES PLAYWOIKS2500

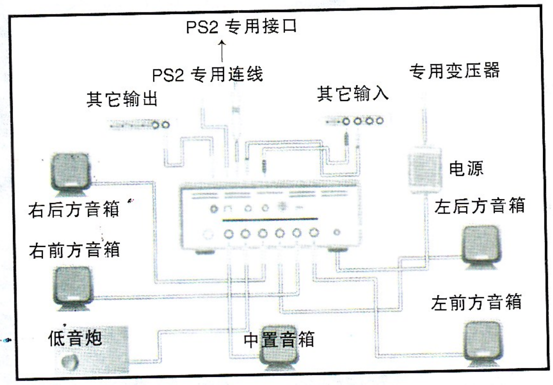
把你的房间变成数字化影院!



这款“DESKTOP THESTES PLAYWOIKS2500”，是一个可以通过光缆或数字化传输线与PLAYSTSTION2 或 DVD 播放器等设备相连的 5.1 频道扬声器系统。整套系统中包括内置有杜比数字化译码器的功率放大器，前置、中心、后置，共计五个不同用处的卫星扬声器，以及表现压迫超重低音的超级低音扬声器等许多部件组成。本产品最大特点是由于全部的杜比数字化设备都已包括在整套系统中，所以只需购买本产品，再买了 PS2 以及单独出售的光缆线，并用它来连接，就不需要再买其他的多余的设置，而后就可以构筑起家庭影院了。

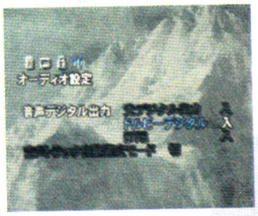
还有一个关键在于：可以随身携带的小尺寸的卫星扬声器，由于它的小巧，就不会为放置在哪而发愁，而可以随心所欲的进行自由的设计了。

要想切身感受杜比数字化环境的音响效果，就必须使用光缆传输线将本产品同 PS2 连接在一起，然后只需播放相当的 DVD 软件就可以了。



在播放 DVD 中大显身手的 5.1CH

在 PS 或是 PS2 的主题软件中，令人感到遗憾的是，至今为止仍然没有能真正体现 5.1ch 环绕音响系统的强大功能的软件。如此说来，要想完全体现这款“THEATES PLAY WOIKS2500”的真正价值所在的话，关键在于要有与杜比数字化制式相适应的DVD 播放主题。其方便简洁之处在于可以使我们听到高音质的 5 个卫星扬声器，还有其他扬声器以及超重低音扬声器所提供的重低音带给观众的压迫感，可以为我们实现像在电影院里同样的音响效果。还有一个难得的优点在于，它并没有单独突出某个各独立的扬声器，而是为我们营造出一个平衡的音响环境效果。而对用户来说，可以仅仅使用本产品和 PS2 就可以轻而易举的构架起杜比数字化的环境，并可以体现具有压迫力的游戏音响效果，难道不也是一大乐事吗?



DVD 播放器的设定变更

在使用 PS2 的 DVD 播放器的时候，请您千万不要忘记首先使用播放器的环境设定功能将杜比数字化信号输出的开关定为“ON”。

卫星扬声器的魅力之处在于可以自由改变配置位置。从而可以使全部的音响都围绕着自己一个人，而独占这充满现实感受的环绕音响，这可算得上是一种至极的奢侈。



体验报告　优异的性能价格比

感动于以前曾梦想用 10 万以上的费用来搞定环境音响，而现在却以非常便宜的价格把 5.1 环境音响搞到手。



ダウ石川

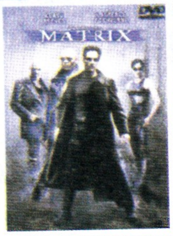
月消费于 AV 上的资金高于 10 万日元的中级发烧友。



本品能够再次确认超级低音扬声器的重要性。正是借助于高质量的重低音，可以使我们用 4 万稍多一点的费用，就能令人不可思议的构造起家庭影院。有一点可惜的是，附带的功率放大器仅仅能够译解杜比数字化的信号。无论如何都希望其换代产品能够在同 DTS 制式相对应的方面也能得到加强。可以说本产品为给您一种很强烈的物有所值的感觉。

推荐 DVD《骇客帝国》

现在如果用 5.1ch 系统观赏影片的话，最好的选择还是《骇客帝国》，在以枪战为主的动作场画中，杜比数字化音响系统可以为您营造出如临其境的音响，给您带来快乐的享受。此外，本品与个人电脑的兼容性也是超然出群的，可以使用个人电脑来播放 DVD。



PICK UP PRODUCTS

P2 DIPOLE PREMIVM SET

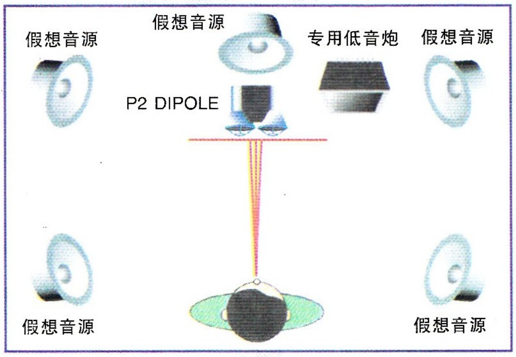
制造出模拟仿真环境效果的真正的 5.1 环境



这一款"P2・DIPOLE"的产品能够仅仅使用 2 个扬声器就可以真实再现使用 DVD 软件的杜比数字化 5.1ch 制式音响环境。本产品可以让我们切身感受到 DVD 或是以音响效果著称的游戏软件带来的效果，而所需要的仅仅是其连接在 PS2 之类具有光子数字化输出端子的设备上，从而运用立体声超级技术制造出几个假想音源。本产品可以说是为那些不能确保配置 5 个扬声器的环境，或是设置了复数的扬声器之后发现不能达到理想效果而又希望享受真正品质音响的人精心设计的，您还可以省去副超重低音扬声器来降低价格。为此本产品还准备有标准模拟器，不过还是有超重低音扬声器的好。

立体声偶极技术

这是一种使用两个音箱就能产生接近连接多个扬声器在一起的声音效果，而实现 3 次元音响的播放方式，借助于杜比数字化制式的假想音源，可以播入出具有压迫力的 3 次元音响效果。



假想音源实现了 3D 游戏的音响效果

使用本产品仅仅需要准备本机和副重低音扬声器，这真是轻而易举的呀！这是其它任何 5.1ch 音响系统都无法比拟的。更主要的是由此系统再连接复数扬声器的时候，同样可以实现高质量的音响环境，所以也显得更难能可贵。不仅仅在 DVD 的视听方面，在游戏用途上也能充分发挥效果，可以体验到接到普通电视机上时绝对得不到的广阔的音域。本品并没有选择电视机或者其他播放器的上部的地方作为放置点，也是本品的一大长处。本产品是运用假想音源，从后方造成有感染力的音响效果。本品还有一个有必要具体介绍的特点是，如果使用连线输出的话，还可以在本机上再连接一台"P3 DIPOLE"，并使音箱具备每一个音响信号都能变成 3D 音响效果的功能。



同 PS2 使用光缆的连接

与 PS2 连接的时候如果使用光缆线(单独出售)的话，就可以体味更鲜明的音响效果。



让我们竖起耳朵倾听那压迫般的音响效果

赛车游戏，从音响效果上看，绝对没有比这更加白热化的对决了，一边战斗一边欣赏音乐吧！

体验报告　一种全身心感受的无法想像的现场感



まつつあん

被强大的环境音效所震憾的来自工薪阶级的体验者。



效果不用再做具体的介绍了，体验者以丰富的表情已经告诉了我们什么叫"现场真实感"，每当游戏中其它车辆从自己驾驶的车边开过时，那种风驰电掣的声音效果，的确令体验者仿佛置身于赛车中。

推荐软件"RAGE RACER V"

要使用"P3－DIPOLE"玩游戏的话，向您推荐 PS2 的"RAGE RACER V"。会让您听到以发动机为首的各种各样的声音，保证让您再也没有比这更真实、更身临其境的感觉。



PICK UP PRODUCTS

FMD－200

从“看”到“体验”，开阔你眼界的52寸大画面！

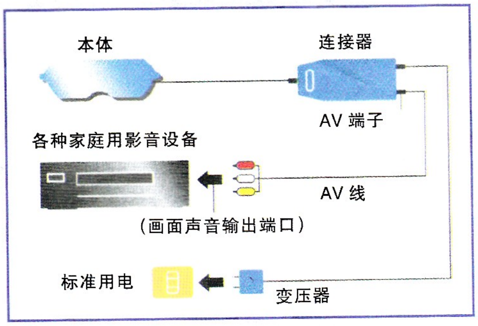


仅需像眼镜一样戴上它，就会在您眼前展开52寸的巨大荧幕，这就是由奥林巴斯出品的这款“FMD－200”。相当于标准模拟投影器的本产品——FMD－200，只需戴上，就可展现出相当于眼前2米处的一个52寸的屏幕，使您可以尽可能的享受电影和游戏。本品还有一大特点是，由于将普通的AV设备中绝大部分都装有的合成端子作为影像的输入端子，所以不需要选择连接机器，而可以像电视机一样同任何来源的图像播放器相连接。因为其重量是在投影播放器领域中全世界最轻的——约85克，所以使用起来完全没有不适应或疲劳之感，为了使您无论在什么状况下都能建立独自一人享受影像和音响的自由空间，本产品配有立体声内部耳机。这样一来就不必为了听声音而专门准备扬声器了。



63000日元

只要是普通的能与电视机相连的影像设备，都可以很简单的与本产品相接。就同与电视机一样连接。



无论什么时候都能欣赏影像是本产品的一大魅力



要想与PS2连接的话怎么办？

只要使用单独出售的“AV 缆线 ET－MP15F（1,600日元）或是卖的改向插头，就可以轻易的连接在一起。由此也可以与PS连接。

携带出门，自由自在

由于本品体积小且重量轻，所以您可以轻松的带到任何地方。如果使用便携DVD播放器的话，就可以在朋友家等地欣赏影片了。



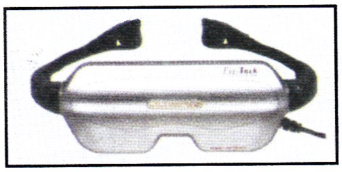
本产品采用了头部播放类型的框架。只要将本品像眼镜一样戴上，无论您用什么样的姿势都可以欣赏到影像和音响。

如果要躺着看电影或玩游戏的话，电视机大概就不太适合了。因为无论使用什么姿势，头都必须冲向能看见电视机的方向。但是，本产品就不用这么麻烦，无论您想向着哪一边，屏幕都一定是来自自己的正面，因此可以真正意义上的实现放松的姿势。

而且本产品算得上真正尺寸的52型大画面，在实际的电视机上来实现是相当相当困难的（价格很贵呀！）。而使用本产品的话，只需稍加调整，就可以得到更巨大的屏幕，这样花很少的钱就可以完成自己大屏幕的梦想了。

FMD－150W最新消息

奥林巴斯近日决定开发新的型号，这一款新的播放器拥有更加优秀的画面及声音表现能力，尤其是对数字化的画面与声音的再现更加真实了，所以PS2的玩家们，尽可期待这里介绍的这一新型号，当然价格依然不菲。



体验报告　生平第一遭的影像体验！



佐久间亮介

从来不接触大型的电子娱乐设备的普通白领阶层。



在任何地方都能产生在大屏幕上收看影像的效果，比我预想的还要有意思。甚至我还连接了各种各样的设备，来测试各种来源的图像的不同效果。即便是已经非常熟悉的已经看惯了的游戏和影像，用“FMD－200”看起来也是一种完全不同以往、全新的感觉。我希望能拥有个人的本产品连同便携式DVD播放器，构成我自己独自的巨大的影院。

PLAYSTATION

永久保存版

名作精选 52

1994 年 12 月 3 日——
——2000 年 6 月 1 日

PS 发卖以来已经 5 年了，跟随主机发卖的软件数量也超过了 2000 个。"拥有的钱有限，只想买有趣的游戏"或者"PS2 刚刚出来什么样的游戏比较好呢?"为这些迷惑想法的玩家我们准备了这次的特集。介绍了从 1994 年 12 月 3 日到今年 6 月 1 日以来在本刊评选中获好评比较多的软件。

登载了你想知道的便利情报!!

PS2 动作检证以及廉价版情报也登载了!

廉价版情报详尽解说!!

廉价版 ×

廉价版 ○

所谓廉价版指发行的游戏受好评后再次打包以更低价格发售的举动。此游戏如果有廉价版发卖，我们会在其介绍中打上"○"标记，反之则标记"×"。对于钱比较少的玩家，廉价版实为首选。

PS2 的动作检证

在 PS2 的表现

速度 C

补间 ○

A＝读盘速度"高速"，游戏中平时读取时间缩短 30% 以上。

B＝读盘速度"中速"，游戏中平时读取时间缩短 15% 以上。

C＝读盘速度"低速"，游戏中平时读取时间几乎不变，或者说相对较慢。

○＝通过补间处理，图像画面效果明显提高。

△＝通过补间处理，图像画面效果几乎不变。

－＝不使用多边形技术，几乎没有补间效果。

40点 神之殿堂 流浪汉物语

幻想·冒险		A·RPG	
SQUARE	2000 年 2 月 10 日发售	6800 日元	记忆点 3 格
对应震动			

廉价版 ×



为了揭开魔都深藏的秘密展开的壮大物语。在游戏中你要善加利用得到的各种武器进行分解或重组来对付不同的敌人，这也是本作的最大卖点，同时也被评为史上最高分数 40 点满分的大作。

在 PS2 的表现

速度 B

补间 ○

39点 神之殿堂 铁拳 2

赛车		ACT	
NAMCO	1995 年 12 月 3 日发售	5800 日元	记忆点 1 格
对应山脊专用手柄、分屏对战			

廉价版 ○



即山脊赛车成功之后，NAMCO 公司又推出了其续作，本作在原有的基础上加多了可以使用的车辆，而且画面比前作有了很大的提高，并继承了前作大受欢迎的分屏对战。

在 PS2 的表现

速度 C

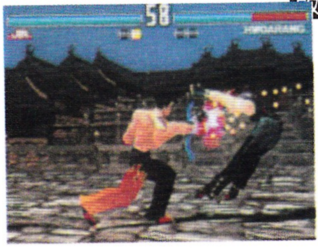
补间 ○

39点 神之殿堂

铁拳 3

格斗	ACT		
NAMCO	1998 年 3 月 26 日发售	5800 日元	记忆点 1 格
对应震动			

廉价版 ×



著名的街机大作移植版，它的设定是接着前作 19 年后的事件，除了 2 代的角色外还追加了不少新的角色，总共登场人数有 21 人，在家用游戏机中是一个相当出色的作品。

在 PS2 的表现　速度 C　补充 ○

38点 神之殿堂

铁拳

格斗	ACT		
NAMCO	1995 年 3 月 31 日发售	5800 日元	记忆点 1 格
对应震动			

廉价版 ○



这是铁拳的第一部作品，它在 PS 推出不久后就上市了，并且引起了很大的轰动。它利用两手两足四键的输入方式，独创了自己的操作方式，使得它在格斗游戏中凌驾于其它作品之上。

在 PS2 的表现　速度 B　补充 △

38点 神之殿堂

生化危机

恐怖・冒险	ACT・AVG		
CAPCOM	1996 年 3 月 22 日发售	5800 日元	记忆点 1 格

廉价版 ×



游戏的舞台是以一个神秘的洋馆为基础，利用枪械驱赶不明生物的 AVG 作品，游戏时可以选择不同的主人公和难易度，并且物语的展开也会发生变化。这部作品曾经让不少玩家痴迷过。

在 PS2 的表现　速度 B　补充 △

38点 神之殿堂

铁拳 2

格斗	ACT		
NAMCO	1996 年 3 月 29 日发售	5800 日元	记忆点 1 格

廉价版 ○



是铁拳系列的第 2 作，在画面上有了长足的进步，并且揉合了街机作品的不少要素，比如新追加的技能及丰富的连续技、空中打击等，使得游戏的可玩性更强，表现出铁拳的独特魅力。

在 PS2 的表现　速度 B　补充 △

38点 神之殿堂

最终幻想 Ⅶ

冒险・幻想	RPG		
SQUARE	1997 年 1 月 31 日发售	6800 日元	记忆点 1 格

廉价版 ×



人气的 RPG 作品系列的第 7 个作品，它充分利用了 PS 的机能，塑造出一个比较真实的 3D 世界。在游戏中装备水晶、使用魔法及召唤兽都是它的特点，而且你还能捕捉陆行鸟并养育它呢！

在 PS2 的表现　速度 B　补充 ○

37点 神之殿堂

山脊赛车

赛车	ACT		
NAMCO	1994 年 12 月 3 日发售	5800 日元	记忆点 1 格
对应山脊专用手柄			

廉价版 ○



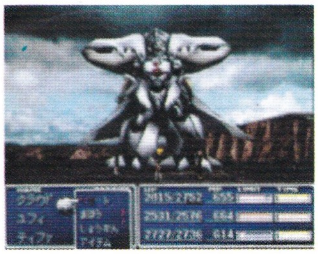
人气非常大的街机作品移植版，这回在家用机版中增加了不少新的要素，比如变换视角，全部 13 种车辆。山脊这部作品并不像其它赛车那样注重真实性，而是注重那种爽快的感觉，这也是它的卖点之一。

在 PS2 的表现　速度 A　补充 △

37点 神之殿堂 最终幻想Ⅶ 国际版

冒险・幻想	RPG		
SQUAIE	1997年10月2日发售	6800日元	记忆点1格

廉价版 ×



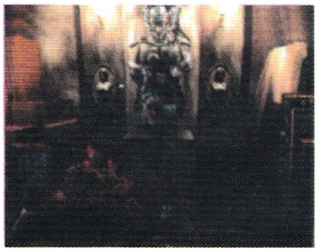
这个版本是最终幻想Ⅶ海外版的日语版，它与以前的日本版有很多地方不同，比如新追加的强敌、ザックス与イベント的追加资料。另外此版还附送一张设定资料CD－ROM。

在PS2的表现 速度 A 补充 ○

37点 神之殿堂 生化危机2

恐怖・冒险	ACT・AVG		
CAPCOM	1998年1月29日发售	6800日元	记忆点1格

廉价版 ×



非常受欢迎的恐怖・冒险游戏的续作，它的基本系统与前作差不多，但在人物与事件的设定上发生了变化，两人的行动是密切相关的，并且两人的事件也不一样，还有就是追加了不少新武器和敌人。

在PS2的表现 速度 B 补充 △

37点 神之殿堂 燃烧战车

战争	ACT		
KONAMI	1998年9月3日发售	5800日元	记忆点1格
对应震动			

廉价版 ○



曾经在FC上发售过的燃烧战车的续作，在PS上以3D的形式登场了，玩家作为佣兵要潜入戒备森严的敌人阵地，最大限度不与敌人发生战斗，最终完全任务。

在PS2的表现 速度 C 补充 ○

37点 神之殿堂 最终幻想Ⅷ

冒险・幻想	RPG		
SQUAIE	1999年2月11日发售	7800日元	记忆点1格
对应震动、			

廉价版 ×



超大人气作品最终幻想系列的第8作，这回游戏的主题跟上代的作品完全不一样，作为第8个作品，它的画面是非常精美的，主题是以爱为主，故事非常的感人，让人爱不释手。

在PS2的表现 速度 B 补充 ○

37点 神之殿堂 多鲁尼克大冒险2

冒险・幻想	RPG		
ENIX	1999年9月15日发售	6800日元	记忆点2格
对应震动			

廉价版 ×



这个作品是以“勇者斗恶龙Ⅵ”中的多鲁尼克为主角，以他进入各种不同的迷宫为主线的RPG游戏，本作的迷宫相当复杂，充满了各种陷阱和机关。本作的另一特色就是角色可以进行转职。

在PS2的表现 速度 A 补充 －

检证 年度特别贩卖本数 TOP3

这里是1996年度至2000年5月之间游戏发售数量的前3名介绍，这些都是当年的代表作。

年	游戏名	发售本数	得点
96年	铁拳2	107万9585本	38点
	生化危机	94万2987本	38点
	妖精战士Ⅱ	67万2420本	29点
97年	最终幻想Ⅶ	327万7290本	38点
	打比赛马	158万1138本	35点
	最终幻想战略版	123万7328本	34点
98年	生化危机2	215万5266本	37点
	GT赛车	214万4411本	35点
	铁拳3	118万6119本	39点
99年	最终幻想Ⅷ	350万1807本	37点
	生化危机3	133万9022本	36点
	GT赛车2	114万5514本	34点
2000年5月末	女神传说	62万5040本	35点
	基恩的系谱	51万2548本	33点
	超级机器人大战α	43万4934本	31点

36点 神之殿堂 TOBAL 2

格斗	ACT		
SQUAIE 1997年4月25日发售	5800日元	记忆点 1 格	

廉价版 ×



以鸟山明设计的人物为角色的对战游戏的续作，在本作中新加入了不少新角色和必杀技“奥义”等。在前作中很受欢迎的迷宫模式也继承了下来，并且添加了不少新的迷宫，使得这个模式更加复杂。

在PS2的表现 速度 B 补充 △

36点 神之殿堂 生化危机 3

恐怖·冒险	ACT·AVG		
CAPCOM 1999年9月22日发售	6800日元	记忆点 1 格	
对应震动			

廉价版 ×



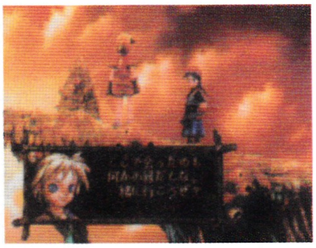
非常受欢迎的恐怖·冒险游戏“生化危机”系列的第3弹，本作的主人公是前1代作品中的女主人公，增加了新的紧急回避要素，并且强调了弹药搜索及调配的要素。

在PS2的表现 速度 A 补充 △

36点 神之殿堂 CHRONO CROSS

冒险·幻想	RPG		
SQUAIE 1999年11月18日发售	6800日元	记忆点 1 格	
对应震动			

廉价版 ×



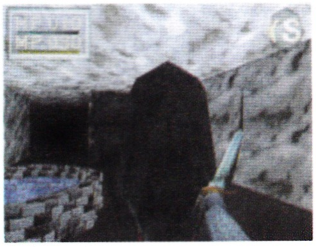
曾经在SFC上大受欢迎的“CHRONO CROSS”的续篇，此作在PS上推出后大受欢迎，其精美的画面、独特的战斗系统使得本作进入了殿堂排名，是款相当精典的RPG作品。

在PS2的表现 速度 B 补充 △

35点 神之殿堂 KING'S FIELD II

冒险·幻想	ACT·RPG		
FROM SOFTWAIE 1995年7月21日发售	6300日元	记忆点 2 格	

廉价版 ○



著名动作RPG的第2代，在今作中玩家在岛中的迷宫中可以自由的探索。在魔法的数量方面也比以前增加了不少，而在怪兽方面也增加了很多，是以前出现敌人的1.5倍以上。

在PS2的表现 速度 B 补充 △

35点 神之殿堂 BOXER'S ROAD

育成	ACT·SLG		
NEW 1995年9月8日发售	5800日元	记忆点 7 格	

廉价版 ○



以选手的日常生活和比赛组成的体育类育成游戏，在日常生活中你要对选手的营养做出安排，能够使他更好的训练，从而在比赛中得取胜利，游戏的出发点比较好。

在PS2的表现 速度 C 补充 △

35点 神之殿堂 达比赛马

赛马·育成	SLG		
ASCII 1997年7月14日发售	6800日元	记忆点 1 格	

廉价版 ×



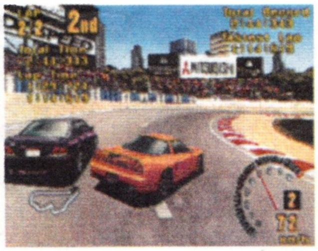
你喜欢看赛马吗？你喜欢参加赛马吗？这个游戏能实现你的愿望，本作以育成为主，开始可选择的种马有250匹之多，后来你可以经过繁殖可以使马的数量增加到340匹。

在PS2的表现 速度 A 补充 —

35点 神之殿堂 GT赛车

赛车	ACT・SLG		
SCE	1997年12月23日发售	5800日元	记忆点5格
对应震动、专用手柄			

廉价版 ○



拥有大量真实赛车的本格赛车游戏，游戏非常注重真实感，开起来就像在玩真车一样，游戏中的各种车辆都是以真车的数据制作而成的，有100多种146辆汽车。

在PS2的表现　速度 C　补充 ○

35点 神之殿堂 Neo ATLAS

冒险	SLG		
ARTDINK	1998年2月26日发售	5800日元	记忆点6格

廉价版 ○



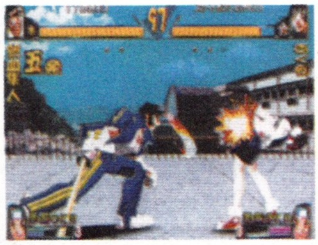
一个为了完成世界地图为目的的模拟游戏。游戏的主人公是一个贸易商人，为了王国的利益而组织船队出海探险。本作有点像大"大航海时代"，但其新意的设计使得它比"大航海时代"好玩。

在PS2的表现　速度 C　补充 —

35点 神之殿堂 私立公平学园

格斗・育成	ACT・SLG		
CAPCOM	1998年7月30日发售	6800日元	记忆点1格
对应震动			

廉价版 ×



非常受欢迎的街机作品移植版。在PS版中增加了角色必杀技及全新的模式"热血青春日记"。在本作中加入了恋爱的要素，并且继成了街机版爽快的格斗因素。使得游戏颇受好评！

在PS2的表现　速度 A　补充 △

35点 神之殿堂 BEAT MANIA

音乐	ACT		
KONAMI	1998年10月1日发售	5800日元	记忆点1格
对应震动、专用手柄			

廉价版 ○



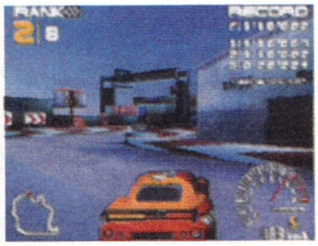
在街机中曾卷起过一阵旋风的超级大作"BEAT MANIA"的PS移植版。在本部作品中不仅收录了街机版的所有曲目而且还有PS版的9首原创曲目，使得在家里也可以玩上这么好的游戏。

在PS2的表现　速度 C　补充 —

35点 神之殿堂 山脊赛车4

赛车	ACT		
NAMCO	1998年12月3日发售	5800日元	记忆点1格
对应震动、专用手柄、POCKET STATION			

廉价版 ×



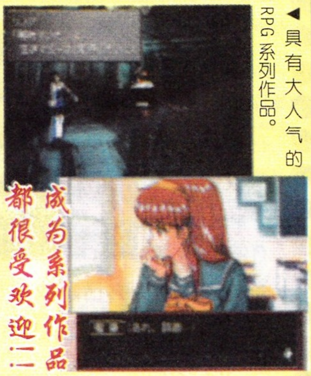
"山脊"系列的第4个作品，保持了山脊赛车的一贯作风，在车量的数目上也大幅的增加，在画面方面也比前作有了长足的进步，把PS机能发挥到极点。另外，游戏中还有一个乐趣就是通关后才能得到其它车辆。

在PS2的表现　速度 B　补充 ○

检证 进入本次评选最多的厂家

下面是本回进入殿堂32点以上作品的制作厂商的排名，其中前几位被5大社所占据，并且占了全体软件的50%以上。因为页面有限，这回只登出了34点以上的作品，请大家原谅。

1	KONAMI	15本
	SQUAIE	
3	SCE	14本
4	CAPCOM	12本
5	NAMCO	11本
6	ASCII	5本
	BANDAI	
8	ARTDINK	4本
	ENIX	
10	ATLAS	3本
	TAITO	



◀具有大人气的RPG系列作品。

成为系列作品都很受欢迎二

35点 神之殿堂 古惑狼 3

冒险·动作	ACT	
SCE 1998年12月17日发售	4800日元	记忆点1格
对应 POCKET STATION		

廉价版 ○



非常受欢迎的动作·冒险游戏“古惑狼”的第三弹。本系列作品一直注重动作因素，需要玩家掌握不同的动作技巧，通过各种各样的难关。另外人物的设计也相当出色。

在PS2的表现 速度 B 补充 ○

35点 神之殿堂 街头霸王 ZERO3

格斗	ACT	
CAPCOM 1998年12月23日发售	5800日元	记忆点1格
对应 POCKET STATION、震动		

廉价版 ×



是博得好评的街机版“街头霸王 ZERO”最新作的移植版，在移植过程中还增加了3位新的角色，使得总人数达到31人，在技和防御的系统方面也做了相应的改进，使游戏更易操作。

在PS2的表现 速度 B 补充 —

35点 神之殿堂 拉米乐队

音乐	ACT	
SCE 1999年3月18日发售	5800日元	记忆点1格
对应震动		

廉价版 ×



它是“PALPALPA”的续作，跟“BEAT MANIA”一样是需要按照音乐的节奏及给出的提示按下相应的键来演奏的音乐游戏，它继成前代的风趣与幽默，使得本作品相当的成功。

在PS2的表现 速度 B 补充 △

35点 神之殿堂 SAGA FRONTIE 2

冒险·幻想	RPG	
SQUARE 1999年4月1日发售	6800日元	记忆点1格
对应震动、POCKET STATION		

廉价版 ×



描写了王子与身边不同人物发展一生的壮大RPG，在物语的进行中会有新的分岐出现，是一个完全自由发展事件的作品，在本作中仍然保留了特定技组合成联合技的成份，不只我方敌人也可能会使用。

在PS2的表现 速度 B 补充 —

35点 神之殿堂 卡片召唤师

卡片游戏·幻想	卡片	
MEDIA FACTORY 1999年5月1日发售	5800日元	记忆点1格
对应震动、多人对战		

廉价版 ×



在SS版中大受好评的“卡片召唤师”移植版，游戏中利用卡片召唤各种各样的怪兽去为自己赢取地盘。游戏中的卡片种类繁多，制作精美，吸引了不少喜欢卡片游戏的玩家。

在PS2的表现 速度 C 补充 —

35点 神之殿堂 女神传说

幻想·冒险	RPG	
ENIX 1999年12月22日发售	6800日元	记忆点1格
对应震动		

廉价版 ×



掌握命运的女神为了搜寻天界的战士到地上冒险的壮大RPG，在地上搜索仲间战士是以横版动作方式进行的，而遇敌战斗中则变成半真实时间制，具有很强的RPG要素。

在PS2的表现 速度 A 补充 —

34点 神之殿堂　Jumping Flash!

动作	ACT
SCE　1995年4月28日发售　5800日元	记忆点1格

廉价版 ×



乘作兔子形状的大型机器在广大的3D空间中冒险的动作游戏，在各关的最后都会与BOSS进行战斗，使用像烟花一样的导弹武器来击倒敌人，从而得取惑星的碎片。

在PS2的表现　速度 B　补充 ○

34点 神之殿堂　星际悍将

格斗·SF	ACT
CAPCOM　1996年10月25日发售　5800日元	记忆点1格

廉价版 ×



街机版人气3D格斗·动作游戏的移植版，本作的移植度相当的高，完全体现在街机上对战的爽快感觉，动作相当流畅。画面方面也相当的出色，各种场景描绘的非常细致。

在PS2的表现　速度 C　补充 △

34点 神之殿堂　魂之利刃

格斗	ACT
NAMCO　1996年12月20日发售　5800日元	记忆点1格
对应专用手柄	

廉价版 ○



为了传说的剑，各位角色拿起武器一对一进行格斗的3D对战游戏，在本作中有很多有特色的模式，比如环游世界满足各种条件得到新武器的模式及VS对战模式等等!

在PS2的表现　速度 C　补充 △

34点 神之殿堂　最终幻想战略版

幻想·战争	SLG·RPG
SQUAIE　1997年6月20日发售　6800日元	记忆点1格

廉价版 ×



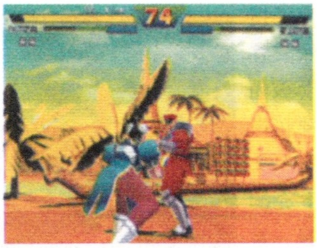
继成了最终幻想的世界观的S·RPG作品。在地图中高低差的概念很重要，如果不善加利用高低差的话很有可能自找苦吃，战斗结束后会有对话发生并且可能有事件出现，这都跟胜利条件变化有关。

在PS2的表现　速度 B　补充 —

34点 神之殿堂　街头霸王 EX plus α

格斗	ACT
CAPCOM　1997年7月17日发售　5800日元	记忆点1格

廉价版 ○



标准的动作格斗游戏系统，街头霸王的3D版登场，在此作中追加了新的要素，更加注重连续技的使用，使得对战中添加了不少的乐趣，在画面方面也有了进步。是一款不错的作品。

在PS2的表现　速度 C　补充 △

检证　这些游戏会出续篇吗?

有好些获得高点数的游戏和大人气的游戏都会有相应的续篇出厂，但是下面这几款作品为何没有续篇发售呢?我们询问了一下有关的负责人。

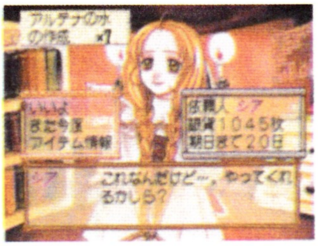
游戏	回答	制作可能性
流浪汉物语 SQUAIE /2000年2月10日发售 /40点	没什么答案，无可奉告! （宣传部　佐佐木氏）	秘密
BOXER'S ROAD NEW /1995年9月8日发售 /35点	没有预定，但大家非常期望，我们会考虑。 （广报　成岛氏）	请支持
女神传说 ENIX /1999年12月22日发售 /35点	还没有说要制作续篇，不一定。 （广告宣传科　山本氏）	时期尚早
太空养植 ENIX /1998年8月27日发售 /34点	制作的可能性非常低，但不等于零。 （广告宣传科　山本氏）	可能会出
SILENT HILL KONAMI /1999年3月4日发售 /34点	现在未定，如果期待高的话会考虑。 （企画部　中原氏）	请支持

炼金术士 Plus

34点 神之殿堂

育成・幻想	RPG	
GUST 1998年6月4日发售 3800日元	记忆点1格	
对应震动		

廉价版



“炼金术士”这个游戏是以在魔法学院5年间的学习为主线，最后做出成果的RPG，今回的这个PLUS版本不但支持了震动，还追加了许多新的事件及很多的迷你游戏等新要素。

在PS2的表现 速度 B 补充 —

SD高达G世纪

34点 神之殿堂

动画・机器人	SLG	
BANDAI 1998年8月6日发售 6800日元	记忆点3格	
对应震动、多人对战		

廉价版



这部作品是人气非常高的“SD高达”系列的第一作。在本作中主要以初代“高达”和“逆袭的夏亚”中的机体为主，登场的机体总类470种以上，出场人物为160人以上，并支持最大4人进行对战。

在PS2的表现 速度 C 补充 —

生化危机2震动版

34点 神之殿堂

恐怖・冒险	ACT・AVG	
CAPCOM 1998年8月6日发售 4800日元	记忆点1格	
对应震动		

廉价版



恐怖・冒险游戏的杰作，因为原作没有支持震动，所以在广大玩家的要求下CAPCOM推出了支持震动的这个版本，使得玩家在进行游戏时可以充分体验到各种枪械的真实感。

在PS2的表现 速度 B 补充 △

太空养植

34点 神之殿堂

育成	SLG	
ENIX 1998年8月27日发售 6800日元	记忆点2格	

廉价版



在太空中养育各种植物的SLG游戏，在宇宙中得到野菜的种子并且经过自己的精心培育，最终培养出究级的野菜，但是要小心宇宙中的害虫，它们会毁掉你辛勤的劳动成果。

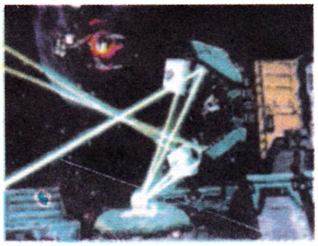
在PS2的表现 速度 B 补充 ○

R.TYPE Δ

34点 神之殿堂

SF	射击	
IREM 1998年11月19日发售 5800日元	记忆点1格	

廉价版



这是射击游戏史上辉煌的名作“R・TYPE”在PS上的原创版，它保持着这系列的一贯特征，利用能量球来防御敌人的进攻，并且在这版中还加入了很多新的要素，使可玩性大大提高。

在PS2的表现 速度 A 补充 ○

SILENT HILL

34点 神之殿堂

恐怖	AVG	
KONAMI 1999年3月4日发售 5800日元	记忆点1格	
对应震动		

廉价版



为了搜寻突然失踪的小女孩而进入神秘街道的AVG，在街上充满了迷雾，看不到尽头，怪物在身边徘徊，玩者要利用手中的武器消灭敌人。随着谜题的解开，事情的真相渐渐明了。

在PS2的表现 速度 B 补充 △

34点 神之殿堂 恶魔召唤师

恐怖	RPG	
ATLUS 1999年4月8日发售	6800日元	记忆点1格
对应震动、罪的体验版		

廉价版



土星版名作RPG的移植版，它继承了“女神转生”系列中与恶魔对话后使其成为仲魔的要素。在新作中还追加了不少新的要素，有新的事件、新追加的迷宫，相信土星迷们也一定会喜欢它的。

在PS2的表现 速度 B 补充 ○

34点 神之殿堂 Dance Dance Revolution

音乐	ACT	
KONAMI 1999年4月10日发售	5800日元	记忆点1格
对应震动、专业周边		

廉价版



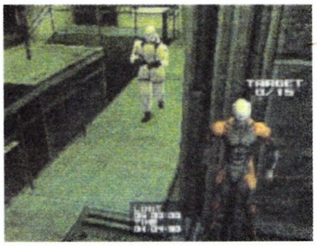
街机版在非常成功之后，KONAMI发表的完全移植版，随着音乐的节拍及不同的箭头按下相应的按键，也是属于音乐节拍类游戏，如果通过周边来玩此游戏的话，还可以起到锻炼身体的效果。

在PS2的表现 速度 C 补充 △

34点 神之殿堂 燃烧战车完美版

战争	ACT	
KONAMI 1999年6月24日发售	4980日元	记忆点1格
对应震动、POCKET STATION		

廉价版



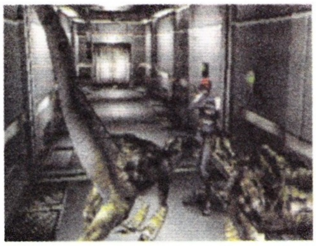
在“燃烧战车”推出之后KONAMI为了使得这部作品更加完美而推出了它的完美版，在完美版中追加了很多新的模式及要素，比如第一人称视角模式、特殊任务模式及照片模式等等。

在PS2的表现 速度 C 补充 △

34点 神之殿堂 DINO CRISIS

恐怖	ACT·AVG	
CAPCOM 1999年7月1日发售	5800日元	记忆点1格
对应震动		

廉价版



CAPCOM的新系列作品，主要描写了主人公在废弃的研究所中与恐龙徘徊的AVG，本作中恐龙设计得相当精致，并且具有很高的智能，你能逃出这个充满了危险的研究所吗？

在PS2的表现 速度 B 补充 —

34点 神之殿堂 到哪都在一起

连接	ETC	
SCE 1999年7月22日发售	3800日元	记忆点15格
对应POCKET STATION		

廉价版



本游戏是一个利用语言来勾通的游戏，通过使用POCKET STATION与游戏中的人物连接并进行对话，与它交流的方式是输入单词，这样它就可以记住各种各样的词汇。

在PS2的表现 速度 C 补充 △

检证 全部52部作品需要花多少钱呢？

在这个栏目中介绍的52款游戏如果全部购买的话需要多少钱呢？我们本着为了玩家着想而拿起计算器算了一下，大约是31万日元（手都按肿了），这只是软件的标准价格。在这其中还有好多是廉价版的，我们为了区别廉价版和标准版的价格，又算了一次，结果是约26万日元。对于那些没有钱的玩家来说，买廉价版可以省下4万多日元。

52款游戏标准购入价格
31万2280元
含廉价版的购入价格
26万6600元
差　额
4万5680元



◀省下的钱可以去买一台PS2，可以用它来治我的手!!

●日元平均比价：100日元=7元人民币

34点 神之殿堂 疯狂吉它

音乐	ACT	
KONAMI 1999年7月29日发售		记忆点1格
对应震动、专用吉它		

廉价版 ×

在PS2的表现 速度 A 补充 —



非常受好评的大型街机作品移植版，通过三种不同颜色的键，来按着音乐的节拍完成游戏。如果使用与本作同时发售的专用吉它来玩的话，你将会体验到弹奏吉它时的真正感觉。

34点 神之殿堂 大众高尔夫2

运动	ACT		
SCE 1999年7月29日发售	5800日元	记忆点2格	
对应震动、POCKET STATION			

廉价版 ×

在PS2的表现 速度 B 补充 △



人气的运动游戏“大众高尔夫”的最新作，它比前作增加了不少的新人物及新加入的真实模式。另外如果使用POCKET STATION的话你还能玩到“距离竞赛”的迷你游戏。

34点 神之殿堂 Neo ATLAS Ⅱ

冒险	SLG		
ARTDINK 1999年9月2日发售	5800日元	记忆点6格	
对应震动			

廉价版 ×

在PS2的表现 速度 C 补充 —



以大航海时代为舞台的SLG游戏第二作，指挥船队到世界各地探险，以完成世界地图为目标，在今作中追加了不少新的事件及其它新要素，另外游戏中还追加了导游提示的要素。

34点 神之殿堂 打比赛马99

赛马·育成	SLG		
ASCII 1999年9月30日发售	4800日元	记忆点5格	
对应POCKET STATION			

廉价版 ×

在PS2的表现 速度 B 补充 —



赛马育成模拟游戏打比赛马的最新作，与99年度版的竞速完全对应，本作追加了SS版中登场的新种母马，还有最初登场的繁殖母马。玩者可以通过POCKET STATION方便的进行马数据的交换。

34点 神之殿堂 DEWPRISM

幻想	ACT·RPG		
SQUAIE 1999年10月14日发售	5800日元	记忆点1格	
对应震动			

廉价版 ×

在PS2的表现 速度 C 补充 ○



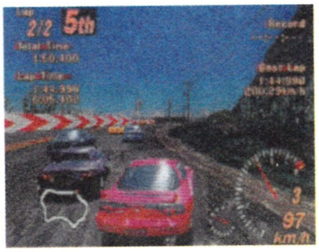
寻找传说中的魔法道具为主题的冒险·动作RPG，在游戏中可以选择两位主角分别进行游戏，这两位角色为个各自不同的目标而进行冒险，游戏的发展是以解决固定的迷题而展开的物语。

34点 神之殿堂 GT赛车2

赛车	ACT·SLG		
SCE 1999年12月11日发售	6800日元	记忆点4格	
对应震动、专用手柄			

廉价版 ×

在PS2的表现 速度 C 补充 ○



非常受欢迎的GT赛车的续作，在本篇中登场的车种大幅增加到500种以上，并且追加了不少新的模式，你可以使用得到的赏金购买新车或者零件，从而制霸所有赛道。

RPG的世界

Role Playing Game：随着角色扮演类游戏硬件的发展，电脑上的角色扮演类游戏也取得了令人注目的发展。现在的游戏已经不像从前那样像小孩过家家一样，而更象是在一个充满各种各样信息和情节的世界中，充分享受这个世界的乐趣，这一类的游戏的数量越来越多。在这里，我们在对这个不断进行着各种样的变化的 RPG 世界进行观察的同时，也想总括一些新的 RPG 方面的情报。





一共有多少 RPG 被卖出?

下表是 1999 年 1 月后的 PS 游戏软件的销售量。那到底什么是最受欢迎的 RPG 游戏呢。在这里我并没有把去年底出现的一些游戏计算在内，但我们可看到，销售量过 100 万的只有 FFⅧ（最终幻想 8）。但是在销售量前 100 名的游戏中，却有 20 个是 RPG 类游戏，这一比率还是相当高的。而且在这里，我们也没有算那些具有 RPG 风格的其它类型，如果把这类游戏也算在内的话，恐怕这个数字还要扩大。RPG 游戏的魅力在销售量方面也得到了很好的反应。

前 100 部畅销软件中的 RPG

顺序	名称	推定发售本数
1	最终幻想Ⅷ	3688555
11	SaGa Frontier 2	783757
13	圣剑传说	696458
17	CHRONO CROSS	626921
20	最终幻想合集	574400
25	幻想传说	491407
27	女神传说	486190
33	陆行鸟不思议的迷宫	439894
34	多鲁尼哥大冒险 2 ~不思议迷宫~	436874
52	妖精战士 3	349951
43	龙骑士传说	349153
52	龙之战士 4 うつろわざるもの	299743
60	PERSONA 2 罪	281227
66	WILD ARMS	267857
69	桃太郎传说	257500
77	流浪汉物语	238955
81	恶魔召唤师－灵魂黑客	229841
84	时空之轮（PS 复刻版）	222848
89	Racing Lagoon	200898
96	波波罗克罗伊斯特语Ⅱ	161847

期待中的新作・前 50 位中的 RPG

顺序	名称	总计
1	PS:最终幻想Ⅸ	1197
2	PS2:最终幻想Ⅹ	924
3	PS:勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们	911
4	PS2:最终幻想Ⅺ	756
5	PS:永恒传说	588
6	PS2:星之海洋 3（暂定）	434
7	PS:PERSONA 2 罚	295
13	PS2:波波罗克罗伊斯物语Ⅲ（暂定）	218
15	PS:FAVORITE DEAR 纯白的预言者	190
19	PS:カムライ－神来－	131
21	PS:龙之战士 4 うつろわざるもの	115
27	PS:仙界大战~TV 动画仙界传封神演义~	96
33	PS:エルダーゲート	65
37	PS2:エヴァーグレイス	60
50	PS2:1/4（ONE・FOUR）	41

玩家的满意程度

正如在左边的表格中所显示的那样，RPG 游戏占有一定量的市场份额。但是，对于那些事实上已经把游戏买到手的玩家来说，他们对于游戏内容的满意程度又是如何呢？以下是基于“读者等级”，选择了一些对 RPG 游戏的评价。所有的 RPG 游戏的平均满意程度是 9.05 分。考虑到最高分是 10 分，可以说评价还是想对不错的。这些玩家的普遍好评不但能使众多的游戏制造商感到心满意足，同时也会成为一种那些人气旺游戏的续篇创作的原动力。

对 RPG 评价的平均值
9.05%

玩家们对著名 RPG 的总评价

顺序	名称	投票平均
1	幻想水浒传Ⅱ	9.513
2	CHRONO CROSS	9.476
4	女神传说	9.467
5	波波罗克罗伊斯特语Ⅱ	9.445
7	星之海洋 THE SECOND STORY	9.410
8	恶魔召唤师－灵魂黑客	9.409
11	异度装甲	9.383
12	PERSONA 2 罪	9.382
13	WILD ARMS 2	9.378
15	WILD ARMS	9.365
16	越过我的尸体	9.359
25	最终幻想Ⅴ	9.345
26	梦幻骑士	9.344
27	SHADOW TOWER	9.340
28	KING'S FIELD Ⅱ	9.333
31	幻想传说	9.329
35	露水棱镜（DEWPRISM）	9.321
47	玛鲁王国的人形姬 2	9.298
52	炼金术士玛丽 PLUS	9.285
54	ジルオール	9.281

玩家的期待程度

最后让我们一起看一下众玩家对今后将发行的游戏的期待程度吧。如果简单的从整体上看，在最初寄以厚望的前 50 位的游戏中，有 15 种是 RPG 类游戏。RPG 游戏占了 30% 的比例。但是，我们在这里应该注意一下的是各种游戏的投票占有率。实际上有 61.4%，也就是过半数的选票是投给了 PRG 类游戏的。而且进一步我们得知，从第一位到第七位的最受期待的游戏全都是 RPG 游戏。可以看出，那些受欢迎的 RPG 游戏的续集是多么令玩家梦寐以求。

RPG 的得票占有率
61.4%

第一章 RPG 游戏的开始及对 PS RPG 的演变的考察

History of Role Playing Game

虽然谁都知道 RPG 是什么，但知道 RPG 的历史和演变过程的人却十分少。所以我们在这里要详细剖析一下 RPG 游戏成长的历史。

RPG 游戏鼻祖的作品

戒指的传说

（1941 年）





洛比特族的快乐的小人弗洛特由于不小心把一个具有统领一切力量的戒指给弄丢了，于是借助爱尔夫族的力量，开始了他的冒险。这就是 1941 年作家 J・R・R 托尔金所写的科幻小说。从而成为冒险与 RPG 游戏的开始。托尔金为英国人所写的这部书，最后却给所有生活在 20 世纪的人们带来了快乐。



第一部可以玩的 PRG

龙与地下城

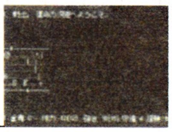
（1971 年）

即使变成了“戒指的故事”的登场人物，但想要真正体验那个世界的生活却是不可能的。在很多抱有这种想法的人中，有两个人，凯利・卡依杰克和迪普・安森。他们在数次的试验失败后，终于开发出一套系统。这就是世界第一部 RPG 游戏。现在无论在哪个 RPG 游戏中都会出现一种结构，即当经过一段冒险后经验值就会增加，而当达到一定数值后，角色就会升级。这些都是 D&D 中最先开始被使用的。

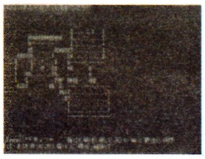
电脑 RPG 游戏的鼻祖

ローグ

（1975 年）



在 D&D 中，如没有一个玩家操纵 DM，游戏就无法进行。如让电脑来扮演 DM，那一个人也可进行游戏。基于此想法开发出了ローグ这个游戏。这是一个向迷宫深处进发的冒险游戏。沿途有钱和武器可拾。它的最大特点是会出现不同的地图。在当时游戏硬件的制约下，自己的角色用@表示，钱用 G 来表示，而龙就由 D 来表示，所有的一切都是由文字表现出来的。由于这个游戏在进行时，如果不用想像力就不会体会到这个游戏的乐趣，所以当时的玩家们废寝忘食的玩这个游戏。



RPG 游戏的最高峰

巫术

（1981 年）



在ローグ发表 6 年后，由于无论如何在电脑上也体会不到象 D&D 那样的乐趣。所以这样想的人后来就作出了至今仍然很受玩家欢迎的游戏“巫术”。在本作品中，基本上是在 D&D 的战斗场面上的修改，在无数次的失败后最终得以完成。而那独特的 3D 视角，也在初期的 RPG 游戏中得以确立。



以巫术为代表，这种游戏中大多是战斗场面为中心，既即使向别处移动也不会有别的战斗出现。在这里我们定义其为“打斗中心的 RPG 游戏。总的来说，这类游戏十分注重对战斗场面的刻划。

以迷宫为中心的 RPG

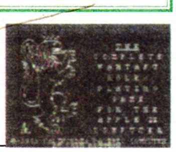
以 FILED 为中心的 RPG

在这些场景中展开对话和战斗。虽然也有战斗的场面，但主要还是在各种场景中活动。这样的游戏我们称之为“场面为中心的 RPG”。也就是相对注意角色之间的会话的刻划。

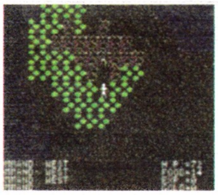
真正的冒险者探险这个世界

创世纪

（1981 年）



能和“巫术”当时相提并论的另一个游戏也只有“创世纪”了。而制作这个游戏的是以化名“罗物普利迪休”而举世闻名的“理查德・凯利奥特”。他以在校创作的游戏为基础，在短时间内即完成了“创世纪”这部作品，结果在发现后，立刻受到了玩家的极大欢迎。而这部作品得以成功的原因，大概是从剑与魔法的世界开始，而最后却飞上了天空这一壮大的构思。在“DQ”和“FF”中也有同样的系统，即随着场面的变换，战斗和对话也在进行，同时也在不断推动故事情节的发展。而称得所有这类游戏的开山鼻祖的，就是这部“创世纪”了。



3D 场景

KING'S FILED

（1994 年）



这部作品是在完全用 3D 多边形制作出的世界中移动并探险。游戏是以第一人称视角来进行的，所以玩家从显示器中看到的场面的真实性也到了提高。同时随着角色的不断的成长，对游戏中武器操纵的速度也不断增长，在这一点上也提高了游戏的真实感。

其它一些战斗为中心的 RPG 游戏

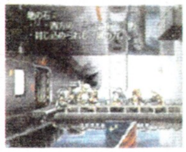
- クライムクラッカーズ
- スペースグリフオン VF—9
- スペクトラルタワー
- ウィザードリィVII
  ～ガーディアの宝珠……等等

在 PS RPG 游戏初期，着重于表现 3D 画面功能的，以战斗场面为中心的 RPG 游戏是百花齐放，大量发行。

战斗场景中加入高度这一概念

妖精战士

（1995 年）



在这一游戏中，在各种场面的基础上，角色在各处移动，和各种角色对话以推动故事情节的向前发展。在 PS 早期作为一部真正的 RPG 游戏得到了注目。这部作品中有许多精采的地方，例如在战斗场面中加入了高度这一概念，有些像 SLG 那样；同时用了电影的手法，让玩家感受到这一作品的故事性。同时也是一个难度较低，比较容易上手的作品。

其它一些以场景为中心的 RPG

- ビヨンドザ
- ビヨンド遥かなるカーナンへ
- ワイルドマームズ
- ホホロワロイス物语
- 幻想水浒传……等

这一时期的以场景为中心的 RPG 游戏中，大量积极采用了以前在 SFC 上不可能使用的技术，在表现情节中使用了大量在电影小片段。同时，随着机能的提升，画面图解也变得更让人觉得赏心悦目。但是很多作品还是延袭了原有的系统。

RPG 创世纪

在以前世界中并不存在 RPG 这种叫法，但是自从《戒指的传说》出现后，在个人电脑世界内出现了像《ローグ》这种类型的游戏后，RPG 这种对于某种游戏类型的叫法才逐渐为世人所知。

RPG 游戏的初期

在 1981 年，产生了现在所有的 RPG 游戏的先祖的两大作品，所以说是值得纪念的一年。而以这一时期为契机，之后又出现了大量 RPG 游戏。而在这之后，随着 1994 年次世代机的出现，RPG 游戏又有了更大的进步。

PS RPG 的初期

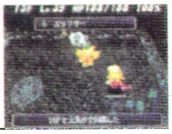
（1994～1996）

1994 年，是 PS、SS 这一类称为次世代机上市的一年。为了适应比原有各机种更象丰富的表现力，RPG 游戏也在为断变化。这些变化涉及视角方面的变化及基本系统的变化。

系统的发展

陆行鸟的不思议迷宫

（1997 年）



本游戏的系统中，体现出了“主人公就是陆行鸟”这一角色特点，从而打下了此系统的基础。

开发领导类 RPG 游戏新类型

ネオリエード

（1997 年）



玩家所操纵的只是引导主人公的坐标。在这部作品中，不能不说是一个大胆的想法。

其它的游戏列表

- 女神异闻录ペルソナ
- アザーライフ・アザードリームス
- ワライムワラカース 2
- ウィザードリィリルガシンサーガ
- シャドウタクー……等

从这一时期开始，以战斗场面为中心的 RPG 游戏在不断减少。

场景为中心 RPG 的高峰作品

最终幻想 7

（1997 年）



在现在的 RPG 游戏中，拥有不可想象的美丽画面，同时也有不同凡响的故事情节，这就是在场景中心 RPG 中可以称得上第二标准的作品。

有着动人的故事，令玩家着迷的

异度装甲

（1998 年）



从原有的 2D 场景画面，转换为使用最新的多边形而创造出的 3D 场景。同时以其高品质的电影片段，让玩家在玩时仿佛有种在看电影的感觉。

其它作品列表：

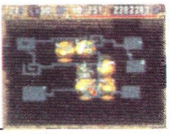


- レガイア传说
- 线上创世纪
- 兵蜂 RPG
- SaGa Frontier
- 星之海洋 THE SECOND STORY
- 幻想传说
- 幻想水浒传 II

ローグ的终极形态!？

多鲁尼克的大冒险 2～不思议的迷宫

（1999 年）



继承ローグ这一系统，可说基本上完成了自动生成战斗场面这一环节的作品。作为游戏主要场面的战斗场面的丰富性，以及由于完成不同任务而出现的不同变化的丰富性，这部作品集中了所能想到的全部要素。

有着广阔的世界背景

女神传说

（1999 年）



本作品中，不但创作了严密的各个人物间的关系，同时也有着人与神之间的战斗这一庞大的故事情节。同时在这部作品中也采用了一种新的对战系统，即在对战时，按下快捷键，与其相对应的同伴就会发动进攻。

其它作品列表：

- ネオリュード刻まれた纹章
- ククロセアトロ悠久の瞳
- バロック（歪んた妄想）
- ペルソナ 2 罪



又一超极大作

最终幻想 VIII

（1999 年）



就像以往那样，一直走在最先端的 FF 系列，又一次加强了剧情的丰富性，同时也改良了系统。可说是当今 RPG 的顶极作品，且这套 4CD 的游戏迷倒了全球的玩家。

加入动作要素的 RPG

圣剑传说

（1999 年）



在广阔的世界地图上，你可以选择一块为主城，然后再平定以后发生的事。由于这一作品可以自由选 定各种角色，从而提高了游戏的息由度。

2D RPG 的最高成就

波波罗克罗伊斯物语 II

（1999）



顽强的坚持在 2D 空间里表现自己的作品。基本系统这是和ポポロ I中一样，没什么变化。人物的描绘上，也只是加入了多边形的运用，基本是在原画的基础上改进。

其它作品列表：

- SaGa Frontier 2・格兰蒂亚
- Wild ARMS 2
- 妖精战士 3
- CHRONO CROSS……等

今后の RPG 会如何发展？



随着场景为中心的 RPG 游戏和以战斗为中心的 RPG 游戏的不断的相互融合，以及各种各样系统的同化，可以说现在给一个 RPG 游戏分类是一件相当困难的事。但是，随着 RPG 游戏的情节越来越长，操纵越来越复杂，玩家们已经渐渐不能忍受下去。于是 RPG 应该回归原点，即向着原来简单化的方向发展。

8 月 26 日，终于面市

勇者斗恶龙 VII 伊甸的战士们

（2000 年）



勇者斗恶龙是为日本的游戏迷们首次带来 RPG 游戏的里程碑似的作品。这部最新作品中，场景是换为了 3D 的画面，但是对于 DQ 的世界观却没有一点破坏。而且也延袭了系列作品的基础，继续了系列作品的故事。

水晶的回归

最终幻想 IX

（2000）



作为系列的最新作品，以前在 FF 系列 I 至 V 中的重要色水晶将再度登场。同时战斗场面及操纵系统都得到了改善。同时角色设计者还是天野喜孝。

连网后，RPG 会进一步发展!？



现在，在日本家用机上的 RPG 中，只有情节及视觉效果得到重视，但是，已经在个人电脑上实现了联机作战的 RPG 却到处流行。虽然有些迟了，但是 FF 系列在制作时也不得不考虑加入联机功能。现在那些已经十分不错的 RPG 游戏如果再加入联机作战这一功能的话，一定会进一步发展的。

PS RPG 游戏的中期（1997～1998）

在这之前，如果说还是那些以战斗场面为中心的 RPG 游戏占多数的话，那么现在可以说以场景为中心的游戏开始占多数了。特别是那些注重剧本及故事的演出，也就是大部头的作品越来越多。这种倾向一直延续到现在。

PS RPG 的现在（1999—2000）

现在，市场上以战斗场面为中心的 RPG 游戏已不多见。而重视了故事情节的场景中心 RPG 游戏却广受玩家爱戴。而要说这一时期各作品的特点的话，应该说是更加重视了主人公成长经历的情节的发展。

近未来的 RPG

从今以后 RPG 应该考虑到联网功能，从而要进一步的发展。一方面，作为大手笔 RPG 的反潮流，强调简单化的 RPG 会再次出现，二者相互融合，相互影响，不断进步。

“BREATH OF FIREⅣ”うつわざゐもの————作者访谈

创造一个包容所有玩家的世界

系列作品的第四部大作“龙之战士Ⅳ～うつろわざゐもの～”。询问了这部作品的制作人员关于这一系列作品出发及是如何创作出龙之战士Ⅳ这一世界。

“龙之战士”世界的构成以及系列各作品的定位!

看似相同的其实不同的世界

——最新作品“龙之战士Ⅳ”从整个系列来看，是出于一个什么样的定位来制作的。

池原：Ⅲ和Ⅳ是在不同的地方展开故事的。但是，并不是因为这是系列作品中的一部，就必须顺着原来的作品，从而造出这个世界。到现在发表的作品也都是一样的。在这个系列中，总是先考虑一下怎样决定主角和世界的关系后，再创作世界。比如，这一部作品中就决定了龙是作为神一样存在的。于是再创作出这个新的世界，虽然看似相同，但实际上却是不同的世界。

——但从整个系列来看，每次的主角都是龙，而其女主角是妮娜（ニ一ナ），这里有什么道理吗?

池原：这还得从第二部作品时说起，我们决定以龙为主人公，女主角是妮娜（ニ一ナ）说起。由于如果第Ⅰ&第Ⅱ部相同的话，那后来的各部也就要全都一样了（笑）。但是，就像刚才说龙一样，虽然名字是一样的，但主角本身却有一定变化。同时，以此为突破口，这部作品的世界也就不一样了。也可以说我们在某种程度上正进行着实验性的摸索，如果主角相同并做相同的事，那么不就变成完全与上部不同作品。所以我们在设定及设计时，潜意识中不停的提醒自己要有变化。比如说，上部作品中妮娜（ニ一ナ）是个十分恬静的女孩，这回就让她成为一个充满活力的女孩。

——作为龙之战士世界的中心，有没有别的没有变化的东西。

池原：那只有龙的部分。龙的变身以及关于龙的力量的解释，每次都不一样，我认为这在龙之战士系列中必不可少的绝对重要的要素。

——这次的“龙战士Ⅳ”的故事是以什么为中心创作的啊?

池原：当然还是以龙和フォウル两个主人公在故事中的活动为中心。与这有关的各位在玩试玩版时，想让大家知道フォウル是主人公的另一半这件事。但是作为话题，最后的事实是怎样的?这些留到以后再说。但是这次我们想让玩家看到主人公的不一样的生活和对相同情节的不同处理，以及和以往全然不同的想法。

——在组建游戏世界时，是不是一切是以这两个主人公为中心决定的。

池原：当时的感觉是相当多的事件在平行进行，也可以说是一边考虑两个主人公的情节，一面在创作这个世界。比如说，因为决定了主人公是龙和フォウル两个人，那这两个人就会有各自不同的文化形态，在创作时，不得不分开来创作。另外由于事先对游戏的世界进行了设计，但是由于游戏的创作时间太长，其间设计本身也有不少变化，比如说有些设计就不可能体现出来或者把游戏世界设计为别的什么。

——举例说?

池原：在黑暗中，有霓虹灯饰在闪耀着当芒，这样的世界也有吧。

吉川：在设计中也得到了体现，在现在能成为游戏一部分的也有很多是毫不相干的事物。

池原：而且，在龙之战士系列中，为表现出住在一条街上有许多形形色色的人这一效果，同时也为了让玩家看到多样的作品，在设计中用了许多图解及设计。最后制造出了即有亚洲风格又有欧洲风格的样子。当然，在设计时，随着设计的增加，制作出来的东西也会相应增加。

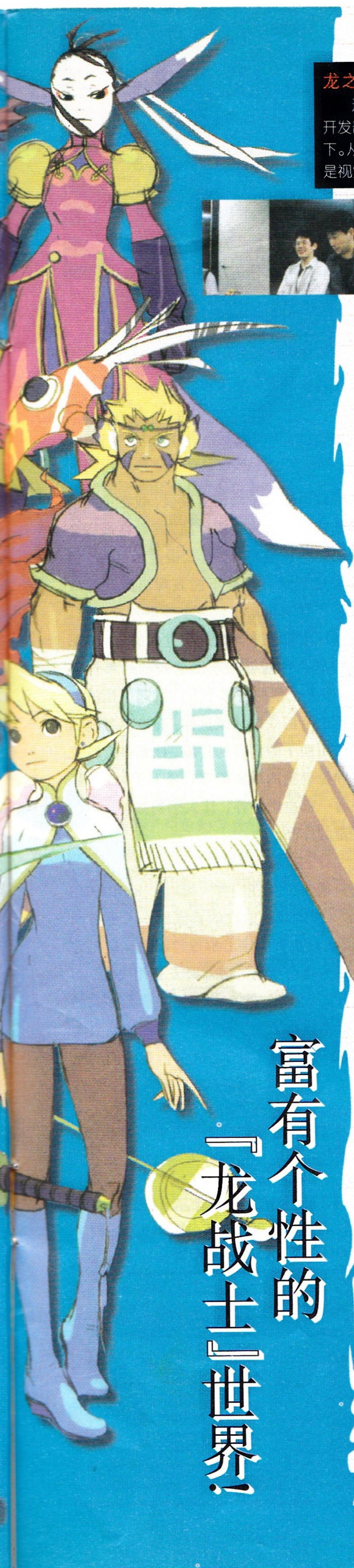
吉川：即使只是街上的居民，如果有各种种类的人，那样就应该各自不同的走路方式吧。尽量的简化一些东西，同时努力的增加街上居民的种类，这是我们的努力的方向。但是，玩家在实际进行游戏时，却往往注意不











富有个性的『龙战士』世界!

龙之战士的制作人员

这一次接受我们采访的是CAPCOM第三开发部的三个人。从"Ⅲ"开始参考与制作的竹下。从"Ⅰ"一直是企画的池原。同样从"Ⅰ"一直是视觉制作的吉川。





竹下博信

企划担当
池原まこと

角色设定
吉川达哉

到这一点(笑)。同时,我们也在考虑能不能在这部作品中让以前出现过的人种统统出现。游戏中各角色的画像,造型也超过了原有的界限,各角色都能按制作组人员所期盼的那样达到视觉标准。而"Ⅲ"中各角色的造型可以说是延袭了以往的方式,在一种沉旧的思想指导下制作出来的。光源十分模糊,又没考虑色彩的设定及背景,是一种只想完成角色设计的设计。而在Ⅳ中,每个角色都假设是在一个太阳下照耀着,同时也从立体上考虑到了影子的问题,是非常严密的设计。在看到画面时,会有一种看一张画同时想说"真漂亮"的感觉。

——从总体上看,如果不把作品的档次提高是不行的,那基于此在工作组的工作人员之间,一定很辛苦吧。

池原: 在真正实行前的准备时间是很重要的,当确定了这一概念后,我想这一重要性也会增加的。

——竹下先生是主管整个制作过程的,觉得辛苦吗?

竹下: 他们是一直在"龙"这里作,而我是半路委派来的工作人员,我对游戏内容本身知道的并不多。如果有什么的话,那也是按他们意思去办就可以了。这样的时候是很多的。工作现场是很辛苦的,但从某种意义上说,还是比较轻松的。

——但是就制作时间本身来说,是花了不少时间的,对此会有所不安吗?

竹下: 当然十分不安啊。没有不安的话那会有这个项目。不烦吗?不是这种感觉。因为是RPG,所以当初也想到了会时间稍长一些,但是没想到比预先设计的还要长,对于日程表来说真是很麻烦。当时,按着时间表,有些要素应该舍去,但又万万舍不去。而另一方面,也会改变设计者原来的构思,这样做当然是不可行的。确实单从形式上说,是可以对一部作品的工作进行管理。但是无论是制作者,还是玩家都不能理解的是,我想要做的是在时间的允许范围以内把我想做的事做到。

——最后,在这么多的辛苦后终于发行了这部作品,你们能不能对对这部作品期待以久的玩家说些什么?

池原: 是一个好游戏。大家一定要试一下。

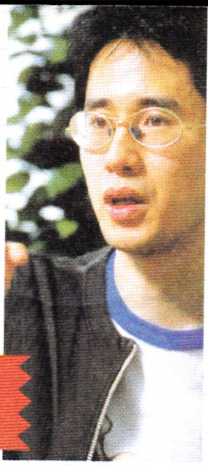
竹下: 我们奉上的是一部不仅是注重一点点突破,也不搞噱头的正统的RPG游戏。我想这部游戏还是质量较高的。同时作为一名制作人员我也很奢望,希望玩过作品的所有玩家可以通知那些还没有买到这个游戏的人,通知他们来买这套游戏,我希望尽可能多的人能够玩上这个游戏。



吉川: 连制作人都说是最高的视觉效果,所以请大家都来玩一下。同时我也很想知道你们的感想。

“BAROQUE 偏执的妄想”的制作者的采访

随着不同的玩家的不同而展开，从而形成不同的世界观!



游戏总监制
米光一成

“大热波”不但使迄今为止的文明被破坏，而且也扭曲了整个世界。失去了记忆而只剩下了犯罪的意识和那些已经失去了作为人的本来面目已经成为异形，这就是独放异彩的RPG游戏“BAROQUE”。

收集故事的各个片段，由玩家自己来建立一个世界

BAROQUE 的世界及其由来

——首先，你能说明一下“BAROQUE”世界是怎样一个世界吗?

米光氏(以下简称米光)：游戏的目的是让玩家了解在文明被“大热波毁灭后，那个已经扭曲了的世界。这是游戏的核心。因为想要表现出整个世界的面貌，所以不得不把一切都说的明明白白。如果要问“BAROQUE”世界是什么样的？就是一个被扭曲了的世界，如果要问为什么会扭曲，当游戏进行到最后就全明白了。

——“BAROQUE”的主题是死吧，那是为什么呢?

米光：原来我们是凭着对“多鲁尼克”的大冒险的尊敬，想做这部作品。在上次大战后，主人公如何才能回家呢，在游戏制作初期，怎样才能把这个游戏的故事情节组织好，而且怎么才能让死去的人再复活呢，我们一直在思考，最后决定以谜语的形式出现。于是，就采取了一种解迷的方式，所以主题也必然为“死”。

——这个游戏的世界观及故事都是米光先生您一个人创作的吗?

米光：我先把自己想好的构思告诉鬼头先生和制作人员，然后在他们提出各种意见后，再进一步修改完成，用这种形式来进行创作。

在最后的情节方面我也有了很多的烦恼，原本也想为了把其变成让人能够接受的大圆满的结局而烦恼过。但是在鬼头的话的鼓励下，我决定还是采用原有的构思，即在最后只留下一点点希望。

——鬼头先生创作的造型，对作品的内客也有一定的影响吧。

米光：是的，有影响。每当我看到鬼头创作出来的东西后，都会受到一定的启发。于是两个人就互相影响，有些象棒球中两个人的接抛球那样。

——在创作角色时，是以一种什么样的形式来传达自己的想法的呢?

米光：写出来！先把角色的构思及在整个游戏中是起一种什么样的作用写下来，然后，设计者看过后，再把细节完成。但是有时也会考虑到，由于是一个被扭曲了的世界，那没有一种统一感是不是也可行？在异形的设计部一共有5名工作人员在帮忙，而在设计时，他们即不会注意到别人的区别于己的构思，也不会去刻意迎合别人的想法，在这种气氛下，进行独立的设计工作。

在这个扭曲的世界中散落着故事片段而“BAROQUE”世界观是联系它们于一体

——制作出“扭曲的世界”这一形式，并且让故事情节分散在各个角落，这种方法在某种程度上是确定的吗?

米光：在最初我就想能不能像其他的RPG游戏那样，故事情节不是十分完整的进行。由于刚开始只是想把故事片段之间的人物确定下来，玩家无论是先得到哪一个情节都没问题，所以反而没有确定下来。但是为了防止玩家在收集了各种各样的情节后，反而还看到整个世界的全貌，于是在创作世界观中，力求不出现矛盾。

——故事情节的发展并不是由制作者决定的。而是由玩家自己的想法发展的，这是本作品的中心。这种想法的起源是?

米光：我一直在考虑怎样才能向玩家展示游戏的故事情节。我从开始就在想，如果按顺时系列以电影来推动情节发展，或在中间埋下伏笔这种手法来表现作品，然后在最后全部表明并达到最高潮，这么做是否可行？但我又考虑到这有可能不能表现出游戏的故事性，于是决定采用把各个故事片段分散，最后由玩家重新来构筑这个世界的方法，那样也许是一种能够表现出游戏的故事性的方法。于是也就向着那个方向发起了挑战。我想把这个游戏设计成这样：在世界各地散布着已扭曲了的世界的片段，让那些有研究热情和爱动脑的玩家能够轻松上手。而不是像在看一部电影一样，让人感到被动，不让人兴奋的作品。

——今后的打算是?

米光：现在，正在制作一部叫“BAROQUE PURE”的游戏。这次的系统制作人员有两个，而我只负责编定出游戏的剧本。这一方面是因为当今市场的游戏开发费用飞涨，而多一方面。如果一部作品不能获得大多人的认可就不能作下去。比如说，一部作品只卖了3000套，这确实让人伤心。但是我们的出发点是，如果其中有三百人认为这个游戏好，那我们就作。

主管“BAROQUE”的世界观及设计等一切事务的制作人。现在在制作本公司HP上的“PROJECTEI”的“BAROQUE PWN”

让你见到更多的“BAROQUE”世界

象“ローグ”“多鲁尼克大冒险”那样不断自动生成战斗场面，这次“BAROQUE”给你带来了死的意义。以此，随着玩家的不同，会展开不同的故事，而且不同的玩家也会看到不同的世界和故事。而且各个美丽的具有不同魅力的故事的片段会因为玩家的不同而出现各种各样的解释。这其中的一个解释是描写“BAROQUE”前史的“BAROQUE 综合症”。而且，今后将要上市的网络版“BAROQUE PURE”以及在将要发行的续集也将“BAROQUE”世界不断扩大。照片中文字少女背上的伤正好左右两块三角形骨下，像是被挖去两条细长的肉。



"1/4"(ONE·FOUR)制作人专访

追求游戏本来的乐趣

以为PS2推出两款作品的FROM SOFTWARE这次的又一力作1/4与其它产品略显不同的作品是怎样创作的呢?



游戏监督
岩井望

由一个美术设地师出身，现在却显示着作为游戏制作人的才能，在制作"1 /4"中享受着快乐。系统已基本完成，今后将进行进一步的制作。

游戏的乐趣就是游戏中系统的进化!

首先是系统

——本作品是以怎样的一个顺序来进行设计开发的?

岩井: 首先这个游戏并不是那种世界已被井井有条的安排好，然后只需按故事情节的发展来进行游戏的那类作品。由于自己属于先考虑的是游戏是以怎样的系统来进行，然后再制作的那种类型，所以并不是一开始就会有一个完整的故事。但是具体的世界观还是有的。一般总是在一边考虑着游戏的世界观和游戏系统，一边作着游戏。也就是说我认为游戏的系统是最重要的因素，所以当游戏的世界观与系统出现了矛盾的时候，我会一起进行改动。

——那登场人物和系统有直接关系了。

岩井: 是的。如果看过以后你马上就会明白了。在任务中如果有的角色是可以作为主人公的盾来使用的话，那么在制作的时候，我就会基于"你是盾，以这种想法作一个大盾。另外各个角色的各自特有的性格也在本游戏中得到充分反映。在9个同伴角色中，有好战分子，当然也有不好打架的家伙。基本上各个角色是按着自己角色的性格特点，在进行着各自的活动。但是当和敌人相遇时，是打还是不打却完全由角色本身的性格来决定。所以这样就使玩家看到各个角色的性格和能力，从而好好操作来进行游戏。

——游戏的背景及整个游戏的进程又如何呢?

岩井: 游戏的背景是一个王国，在那里的城下面是封着魔王的世界。城是作为魔王的封印而建立的。主人公是一个王子，在听了城里居民的苦处后，到各地去流浪，并不断提高自己的能力，最后向魔王发出挑战。但是由于魔王就位在自己住的城的下边，所以无论何时都可以向魔王挑战(笑)。但是，主人公如果完成很多的任务就会变得很强，所以消灭魔王这一目标也就变得简单了。但与此同时魔王也是活着的，他也会随着时间的流逝而为断变强，而这个世界也会发生变化。也就是说，所玩时间的长短也会对游戏有影响。同时本游戏也采取了在完成任务时，按时完成和不按时完成会有不同的新任务出现这种分岐式的结构。举例说在任务为全歼敌人的任务中，会花时间来完成并向下一关进军。但是如果超过时间的话，那个原本在提前过着后出现的事情会在最后出现。

——据说本游戏中的任务在完成时并不需要太多时间，其理由是……

岩井: 自己本身喜欢在短时间完成任务的动作类游戏，这是一个原因。而且最近由于有许多事情很忙，使我本来原打算畅玩一番的RPG游戏往往没时间去玩。所以在此我强调时间要短，能够在短时内利落的完成任务然后向下一关进发难道不是一件很高兴的事吗。但这里并不是说游戏本身轻，而是说游戏的进程。(笑)

有统一感的世界

——游戏中的世界是怎样设定的?

岩井: 基本上考虑是一种人类和妖精并存的虚幻的世界。但并没有一定的标准，即考虑让其成为一个有一种统一感的样子。

——在看到背景的设计时，感到曲线非常显眼，这有什么理由吗?

岩井: 在我看来，当PS2出现后，一定要让大家感觉到"变得更好了"这种感觉，于是以曲线为基调来进行设计。我认为只是让玩家感到"这是多边形的醒目啊"是不行的。这并不是因为注意到了不能拘泥从前，而是认为有必要让玩家在玩游戏时没有区别于真实世界的感觉。大家都一致认为应该把这个游戏的世界作的更完美一些。现在我们在尽全力让每个画面达到预想的效果。同时也在努力让玩家在看到游戏时，马上感到一个感觉上十分柔和的虚幻世界。这是我们的目标。

——在制作这个游戏进有没有十分重要的地方?

岩井: 是游戏世界的真实性。我们希望玩家在玩游戏时看到角色时不会有什么不对的感觉。就像自己在那个环境中一样。我们想达到这样一种效果即当在玩这个游戏时，会感到"这个角色在生活着"而不"啊，多边形"这种感觉。真的不容易啊(笑)。

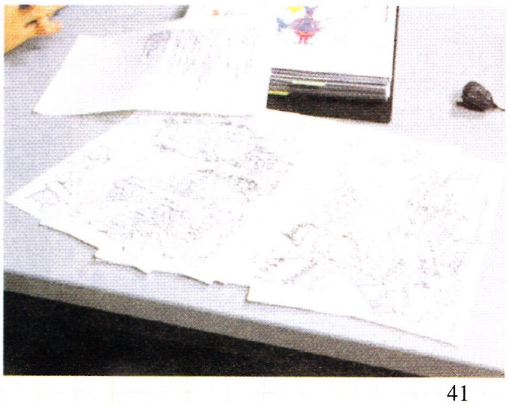
——最后希望玩家注意的地方是……?

岩井: 希望玩家在移动角色时，能够亲身感觉到角色的速度。

让你享爱好的游戏速度 1/4

世界观及游戏全程参看上面的访问。为了能让玩家能高享受其乐起，加入了许多因素并简化了操纵系统。在实际操纵游戏时，是在指挥四个角色完成任务具有较强的动作感，就是有点忙。基本系统比较单纯，但是由于采用了随时间变化任务也随之变化这一结构，便玩家能玩到的节目增加了。今后可以期待他们会继续推出什么样的大作。





今后将发行的热点 RPG 的直击报道

即将发售的那些 RPG 新作会如何?

在特集最后，以即将上市的 RPG 为目标，寻问其制作情况，对制造商的直接调查报道。

QUESTION

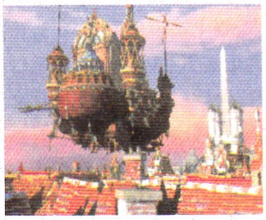
Q1〉制作此游戏时以什么游戏为目标?
Q2〉现在的制作状况如何
Q3〉关于游戏的最新情报在何时公开，情报怎样?
Q4〉对热切期待着的玩家的话

PS 最终幻想 9

■SQUARE■7 月 7 日发售预定■7800 日元

水晶，回到虚幻世界

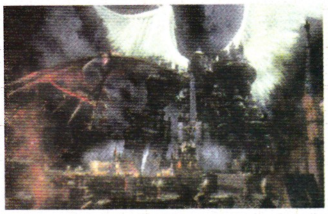
这是在 PS 上发表的 FF 系列作品的第三部，也是最新的一部。在 FF9 中 FF5 以后再也没过的水晶又复活了，另外的一个特征就是又回到了那个虚幻的世界观，有一些返回过去的味道。另外由于主人公有 8 个，所以对故事情节的描述也因各个角色而异，总之感觉就像以前那样。





新系统也登场

在 FF7 中采用魔晶石，在 FF8 中采用 GF 系统，这回 FF9 准备了一种根据所装备特定武器而产生不同特技的新系统。这就是拥有多种乐趣的 FF 系列的魅力所在。





▲村中隐藏着许多值得我们去发现的东西。

MESSAGC

Q4:最后幻想的 FF9。水晶的复活。对虚幻世界的回归。以 PS 最高技术制作的更新的 FF9，将在 7/7 奉献给众玩家。如果你喜欢的话，我我会很高兴的。

开发进行度 **未公开**

PS 勇者斗恶龙Ⅶ伊甸的战士们

■ENIX■7800 日元
■8 月 26 日发售预定

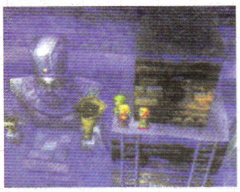
国民的 RPG“DQ”的最新作终于登场

这次 DQ 中，加入了一些与过去作品相同种类的要素，在 PS 上你可以随心所欲。在“Ⅶ”中受到好评的转换职业体系，在加入了更多的新职业后，进一步扩大了战术应用范围。另外在怪兽这一职业上，掌握各种怪曾的技能已变成可能。



更进一步的 DQ 的世界

这次作品最大的变化点是，街道及战斗场面的 3D 化。玩家可以随意变换视角来进行游戏。另外战斗场面也更加火爆。可以更加紧张的进行战斗。





▲战斗画面好像变化不大。

MESSAGC

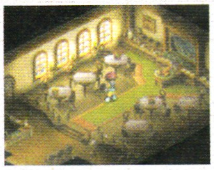
Q1:在以 DG 系列“这是一次人生体验”主题的基础上，在新作品中我们更追求“这就是 RPG、这就是 DQ”这种感觉。Q2:已最后调试阶段。再稍等一下。Q3:今后随着发行日的临近，会不断发出各种有用的信息，别错过有新消息哦。Q4:各位读者朋友们，让你们等了很长时间真对不起。这次我们奉献上最有趣的 DQⅦ并且以最好的完成作品给大家。

开发进行度 **未公开**

PS 永恒传说

■NAMCO■价格未定
■年内发售预定

在新的世界“因非里亚”开始新的冒险



“因非里亚”和它的天空中的另一个世界赛雷斯迪亚。以这样两个世界为舞台，展开自己的冒险生活的“幻想传说”系列的第三弹。在这部作品中，主人公利特和法拉有一天发现了从赛雷斯迪亚飞来的一件东西。作为本系列特征的线性成斗系统依然存在。这次对于那些没时间的人一些小游戏也可以进行。

MESSAGC

Q1:这是一款让玩过这个游戏的各位产生“相信明天活下去”的感觉的游戏。Q2:真不好意思，这是一种等的状态，但以后会更好的。Q3:差不多每个月会在地铁上发布消息。Q4:虽然有些不好意思说，但我们一直在努力，请各玩家也继续期待下去。

开发进行度 **65%**

PS PRESONA 2 罚

■ATLUS■6 月 29 日发售预定■6800 日元

从“罪”到“罪 2”这儿有另一个 PERSONA

与“PERSONA 2 罚”。随着信息的收集展开游戏，使用算命卡进入巫师的房间”召唤 PERSONA 等系统还依然存在。象日常生活那样，但有时确像在非现实的世界中漂流一样的设计，再加上恶魔画家金子一马氏描绘的各种恶魔的画像这是一部充满魅力的游戏，同时也随游戏发售豪华背包。



MESSAGC

Q4:“PRESONA 2 罚”是以前发表的“罪”的对应作品，如果说“罪”是为少年时期的游戏，而“罚”则可以称得上“大人编”与其单纯说是续集，还不如说是上部与下部的关系，“罪”与“罚”共同结来了“PRESONA 2 罚”这个故事。另外在“罪”中的英雄人物“天野舞耶”这次作为主人公登场，展开了新的故事。从而让即便是第一次玩的人也会享受这个游戏的乐趣。当然，对于那些“PRESONA”迷来说，收录了与“罪”有连系的“PRESONA”的各角作品的内容，PRESONA 系列的历史以及原始动画的“特别 DISK”也是不容错过的。

开发进行度 **65%**

PS2 ライセリート

■NAMCO■价格未定
■7月上旬发售预定

撤底包含了“真实”的世界



这部作品描写了爱旅游的马沃斯在一个叫乐园的岛上经历的各种奇怪的事件。这部作品的特点是，游戏中的一切全是按照真实来制作的。时间经过和事件的发生时间自不用说，连战斗也是真实的类型。而且背景也再次重现以往的样子。

MESSAGC

Q1:有玩头，一见就上手，一玩后却风格全变，耐玩，操作良好，玩家在玩时会“唉!!”的吃一惊，有着广阔的地图，有着奇妙的道具，有深度，较好的RPG。Q2:正进入最后阶段，用一名话概括的话冲刺阶段。Q3:在发行日前后会发表令人吃惊的消息。Q4:制作组人员在拼命的加油。而且其中有许多不玩不知道的“小机关”，而且这也是PS2作品通关时间最长的一个，请大家尽情享受其快乐。

开发进行度 80%

PS2 砂のエンブレイス

■IDERFAC■价格未定
■7月上旬发售预定

在已经干枯的大地上，少女发现了什么……



这部作品描写了生活在干旱大地“艾汀”中的少女尼芙尔的冒险故事。随着不同的场情会有不同的物品出见，使用这些物品来推动故事的发展。同时也和命中的白马王子一起经过旅途，最后产生爱情。

MESSAGC

Q1:我们希望玩家在玩时会有一种亲身经历的感觉。所以，极力减少情节对故事发展的控制，有意使其成为一个玩家为主体的游戏。Q2:最终调整阶段，处于。Q3:打算在6月上旬完成。Q4:在那儿都能挖到物品，玩家要用心挖，多多找。

开发进行度 99%

PS エルダーゲート

■KONAMI■价格未定
■7月上旬发售预定

打开那道古门时，会发现一个新的世界

这部作品描述的是为了寻找回已失去的世界，打开了通往另一世界的门，从而开始了其冒险生活。这部游戏的最大特点是，随着游戏的进行会有不同的画面出现的“自动生成画面系统”。这个系统中，不但会生成不同的画面，而且也会生成不同的地图，战斗场面。由于这个原因，无论玩多少次都能体会到游戏的不同乐趣。

MESSAGC

Q1:无论什么时候玩，都会有新的故事，这是我们的目标。Q2:已全部完成，剩下的只是等待发行。Q3:未答。Q4:这部作品从多种角度来看都是一种挑战。虽然并不十分重视故事，但这样不也很好吗?所以打开原来的门，开始自己的新冒险吧。

开发进行度 100%

PS 口袋数码怪兽世界

■BANDAI■2800日元
■6月29日售售预定

这次的数码怪兽是POCKET STATION



这个数码怪兽这次是以一种PDA对应游戏出现的。玩家在PDA培养数码怪兽，在同时与数码怪兽和对手的作战中推动情节的发展。在数码怪兽中养成的数码怪兽可以在PS机上进行战斗。

MESSAGC

Q1:采用PDA的形式，使玩家无论在何时，何地都可以享受培养数码怪兽的乐趣。Q2:为了发行，还稍欠点儿。Q3:在发行后，后公布各种各样的进化方法。Q4:喜欢数码怪兽的玩家们，请大家一定要买。到正式发行前在稍等一下。

开发进行度 100%

PS 仙界大战

■BANDAI■5800日元
■6月29日售售预定

原来的角色也会出现哦



本作品中有太公望、黄飞虎等5个主人公，所以可以以不同的视角来进行游戏。根据各角色不同的冒险过程结局会改变的。

PS ブレンド×ブランド

■トンキンハウス
■6月29日发售
■5800日元

拿着 Pocket Station 出发吧!



在本作品中，玩家将成为“见习合成师艾吉”，帮助各个冒险者。从手掌机出发，巡游世界，并不断收集合成物品的材料。

MESSAGC

Q1:我们一直朝着创作完美连接PS与PDA的游戏这一方向努力。Q2:制作已完成，只等发表了。Q3:在我们公司的主页上会随时公开最新消息。Q4:至今也没有的，在何时何地都能玩有RPG游戏，在这一新概念的指导下，完成此作品。在PS和手掌机上都能玩，会得到双倍乐趣的游戏ブレンド×ブランド。“没人会知道只有你才能救世界”。

开发进行度 100%

PS 勇者历险

ARTDZNK
■7月6日发售
■4800日元

同样的记忆卡对战也有哦

这是描写前作15年后的世界的“勇者历险”的续集。这次在战斗场面外，对于事情的发生也采用了即时性的系统。同前作一样可对战。

MESSAGC

Q1:我们努力作到让玩家玩过后会想“什么是对我重要的东西?”“最后想再见一面的是谁?”这样的问题。顺着主题与角色，并且注意一下出现的人物与主人公的关系，最后发现什么是自己最珍贵的东西，这是这个游戏的目的。Q2:只等发行了。Q3:在发行之前(6月末)我们会准备好资科。Q4:我想游戏中由于监督及艺术系统方面的挑战的精神。如挑战的成分过大，势必有忽视的地方，但他们敬业的精神却和游戏中角色的性格十分相似。你一定会感觉由于监督的这种个性。

开发进行度 100%

PS 神来

■NAMCO
■年内发售
■4800日元

“神”和“人”的视点交织的故事

本作品是以一个在云海中浮着六个岛的世界“カムライ”为舞台，通过人和神，双方主人公的眼睛，展开我们的故事。角色设计是美树本晴彦，场面设计为寺田宪史，创造了一个独物的世界。另外也引入了人际关系影响战斗的“WILL SYSTEM”，让人注目。

MESSAGC

Q1:本作品是追求一种在游戏中同伴间的信任与依赖性。Q2:处于细微的调整阶段。Q3:6/9发布了最新的消息，下次会在一个月后吧……Q4:令人喘不过气来，手心出汗的战斗场面!催人泪下的事情节。所以为此，为了那些泪水，请多准备些手帕。

开发进行度 70%

PS2 1/4(ONE · FOUR)

■FROM SOFTWARE■今冬发售■价格未定

带有战略性,即时性、及故事性的 FROM SOFTWAE 的最新作品



只有四人的团体却要面对几十个敌人,同时有着动作性及模拟性的另类 RPG。在广阔的画面上。九位主人公展开战争是压轴戏。游戏是以任务为单位进行的,但是也可以不完成一些任务,可以享受更多的任务。

MESSAGC

Q1:以能体会到世界的存在为目标的游戏。Q2:背景设定已完成。Q3:未定。Q4:这回游戏本身有许多试验性的地方。而游戏本身也不是主观视点,而采取了客观视点,同时也把模拟作为了核心。这次制作时,得到了外部的工作人员的帮助,完成了背景的设定。同时也想改变角色的描绘方式。可以说是公司的新一类的游戏,所以请玩家们一定不要错过。

开发进行度 10%

PS2 暗黑克朗多

■SCEJ■今冬发售■价格未定

在自己创作的世界中冒险

被称为全景透视的 RPG,冒险的舞台是玩家亲手创造的。玩家可以组合收集的创建游戏世界的各个部分,自由组成自己冒险的舞台。



MESSAGC

Q1:希望创作一个能够由孩子们介绍给不爱游戏的人们的游戏。在系统方面注重自由仪及收集及建造的乐趣。故事的概念是"伟大的冒险故事"。以独特的世界观及不可想像的创造力展开一幕冒险话剧,但是我不能说的更多,真遗憾,请大家期待吧。Q2:系统以基本完成,现在主要是进行事件场面的创作工作。Q3:迄今为止,在一些展览会上展示过一些参考图片,但实际游戏中的画面更好。因为还没有向新闻界公开过,所以作为制作者,十分想快一些让大家看到自己设计的东西。所想今后会渐渐介绍一下角色、系统等方面的信息的。Q4:为了充分发挥 PS2 的功能,开发时花了一些时间,但众玩家,这个是 PS2 的 RPG! 我们希望能提供你们称之无愧的作品,请再等一下。

开发进行度 未公开

PS ルナ·ウイング

■翔泳社■6800 日元
■发售日未定

战斗ク前的东西是……

恋爱值和战斗密切相关系统的 RPG。玩家是一名被任命为叛军讨代队的主人公,在任务中会遇到各种各样的女子。

MESSAGC

Q1:在本作品中,我们追求在一个广阔的世界中,有着许多美女及令人叹止的战斗场面,并希望奉上这样一部作品。Q2:现在正在全体调整。Q3:再等一下。Q4:这次游戏中女角色的全为青山总一先生所绘。另外,有令人心跳的战斗及令人心动的爱情故事。

开发进行度 90%

PS PANDORA MAX SONES

WE1.7ONI 零 ~复活~

■PANDOREBOX
■12 月下旬
■1980 日元

那个 ONI 在 PS 上复活

PS 上最新作以日本为舞台,有种传记式的 RPG 感觉。

MESSAGC

Q1:因为了便宜才会多卖,为了不被这样指责,我们在细下的地方也下了功夫,是一部很耐玩的作品。Q2:场面及人物设计已 基本完成。刻了系统的最后研讨阶段。Q3:准备在 2000 年度,公开原因及角色和其他。Q4:为了能与别的作品不一样,为了让玩家深刻体会游戏中各角色的生活而努力着。无论是老玩家还是新玩家都请再等一下。

开发进行度 40%

PS2 MIGHT AND MAGIC

■ZMAGGIER■今冬发售■价格未定

那部名作又复活了!

那个"MIGHT AND MAGIC"的系列作品。现在还不知全貌如何,但是 3D 的广阔的地图好像还在。

MESSAGC

Q1:为了不破坏世界了大 RPG 的世界观,所以在原作的基础上进行设计。但是也准备了一些让初玩者感兴趣的小把戏和新的任务。Q2:开发活动很顺利。剩下是秘密了。Q3:秋季发表?想先发表世界观和日程表。Q4:为了让准都能踏入　的传统的世界我们在锐意努力着。请等待。

开发进行度 30%

PS 机动新撰组

■ASCII■价格未定
■年内发售预定

时间是明治时期,机动警察的新组合?



以假想的明治时期为舞台,新组合活跃的 RPG。在"樱花大战"中成名的广井王子担任原作,部监督,受人欢迎的温画家高桥留美子担任角色设计。

MESSAGC

Q1:在重视高桥先生的人物设计的同时。希望玩家能体会到游戏的战略性及成长系统。情节及角色设计基本完成,在研究新的技术。Q2:年初公布了一些消息,在经过了大量调整后,系统方面和具体的情找已收集完成,准备公开。Q3:今年夏天开始在主页上一点点公开,并准备在年末在各大杂志上发表。Q4:到现在消息还这么少,真对不起。但这也是为了众玩家的利益,制作人员在拼命的加油干着,请再等等。

开发进行度 10%

还有更多的受欢迎的 RPG 哦!

超级大作"FF"的动向是?

自今年年末年明年最受人注目的应是"FFX"和"FFXI"。在"XI"之后,FF 肯定会向 PS2 和其它平台上发展,同时也开始了联机功能的开发。作为本系列首个在 PS2 上亮像的"FFX"预定在接入 PLAY ON LINE 后就能得到攻略和物品。而其续作 FFXI 将会以完全联机版的形式,在美国及日本同时发售。刚才己公布了 PLAY ON LINE 的网址,可以说 FF 正向联机功能进发了。

ENIX 的"DQ"的下一部作品

在本刊期待排行榜上,一直保持优势的是"星之海洋兰色天体(暂定)"。虽然还看不到全貌,但会向 ENIX 打听的。"3"的发行还早着呢,于是 ENIX 宣布请先关注今夏上市的 GANE BOY 版的"星之海洋兰色天体"这么一说,PS2 版的"~3"看来是还遥遥无期啊。另外另一部 PS2 上的 RPG"**エチゾチカ**"也只是说"画面己能动,请再等一下"。看来也没什么戏,短期内不会有具体的东西。

PS2 上的各作品也在争先恐后

这之外的期待大作是哪一个?首先 SCEI 的"我和魔王"与"**ポポロクロイス**物语 III"虽然没有公开过制作情况,但由于说过"会尽力作成好玩的游戏"也让玩家们得到了一个可以接受的回答。各外,PS2 上倍受瞩目的"玉茧物语 2"也说"希望明年会有最新情报"。从今以后,不止是 PS,PS2 的市场也在不断充实。千万别离开 RPG 哦!

FINAL FANTASY
THE CHRONICLE

FINAL FANTASY 回顾

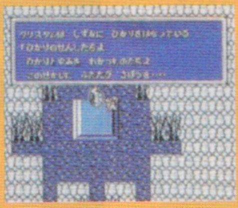




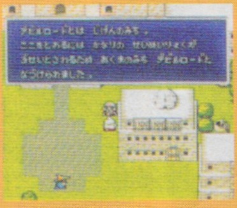
FINAL FANTASY Ⅰ (1987)



FINAL FANTASY Ⅱ (1988)



FINAL FANTASY Ⅲ (1990)



FINAL FANTASY Ⅳ (1991)



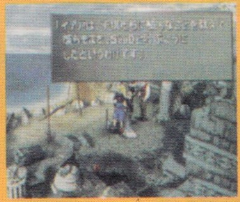
FINAL FANTASY Ⅴ (1992)



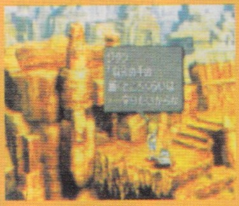
FINAL FANTASY Ⅵ (1994)



FINAL FANTASY Ⅶ (1997)



FINAL FANTASY Ⅷ (1999)



FINAL FANTASY Ⅸ (2000)



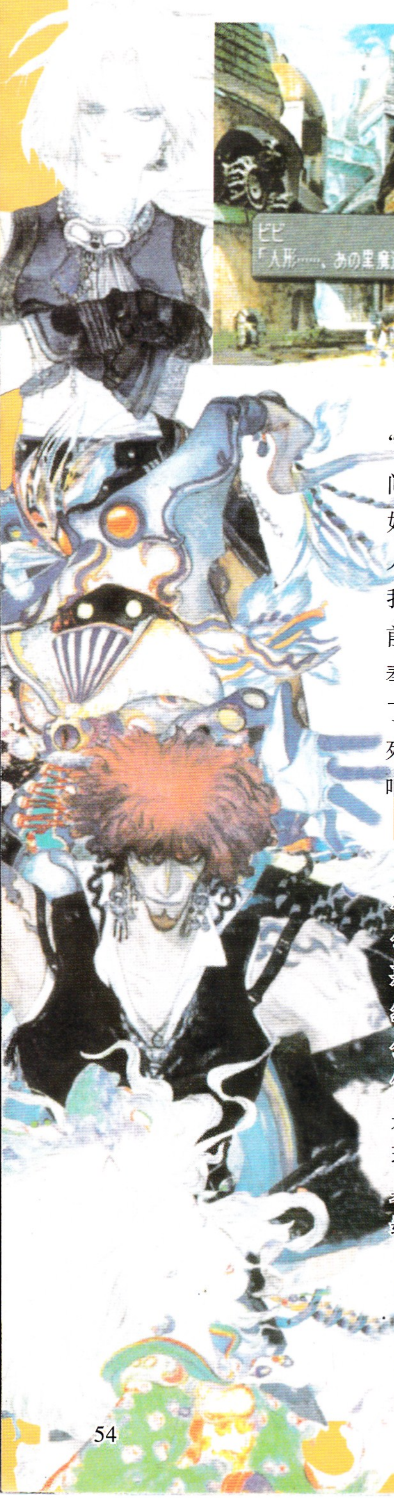
IMPRESSONS

F I N A L F A N T A S Y
T H E C H R O N I C L E

"FF"系列问世以来已过了12年。本次的最新作"FFⅨ"的特点是"原点回归"。现在在我们对"Ⅸ"及其"原点"加以研究前，首先结合天野喜孝的精美插图来看看系列的全部作品吧。



回顾"FF"系列，探求"Ⅸ"原点!





FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーⅨ

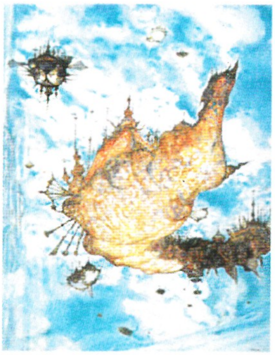
PS	SQUARE　7月7日发售	开发状况
	RPG　对应震动　7800日元	100%
	CD－ROM×4	

在距离超大制作"FFⅨ"发卖尚有一月的时间里，一部分的商店已经开始了预定。肯定也有极多的人想"真想早些拿到手啊!"我们就是为这样的玩家把目前已经到手的情报尽快总结奉献出来。另外本次还介绍了从"Ⅰ"到"Ⅷ"的所有系列，相信可以使大家满意了吧!?

折射天野喜孝浓厚世界观的Ⅸ



↑龙和公主及黑魔道士仿佛与初期的"FF"系列一样。



➡就像坂口说的『Ⅸ』要从天野君的画风入手那样，『Ⅸ』反应了浓厚的天野世界观。

WORLD----- 世界观

与现代世界观的"FFⅧ"相反，在"Ⅸ"中黑魔道士与公主登场。乍一看好象与初期的"FF"系列一样，其实不然，再仔细看看照片啊!主人公们与莫古利及老鼠等异形们一起交谈一起生活呢。这是在系列过去作品中没有出现过的。"Ⅸ"超越了人类和异形间的界线，构筑起一个崭新的世界。



⬅不会说话的莫古利……?!



制片人---------坂口博信

这是作为一个时代的"FF"系列的最后一部。在开发下一作品之前我们回顾一下以往"FF"的感觉，因此我们搬出黑魔道士，在标题大字上描绘有水晶。地图也回归到原来游戏中那种院落的感觉，主人公四处游走发生战斗。希望大家花时间好好享受。"



导演-----------伊藤裕之

说是原点回归，如果按字面意思回到从前的样子，那么主机配置大概也回到从前的好。但是这次的"Ⅸ"与从前的系列都不同，是进化了的"FF"。只是想让大家在游戏的时候有回顾从前的感觉。希望不论是以前知道"FF"的人或者不知道"FF"的玩家都会对这一作品感到满意。



绘画-----------天野喜孝

我从来不为工作而绘画。对我来讲绘画是一种乐趣，以游戏的心态来快乐地描绘。关于"Ⅸ"，我是想要表达一种文化或者说是文明的东西，比如埃及文明或者玛亚文明。至于变成游戏后会怎么样我没有考虑过，所谓世界观之类的东西能在自己的世界中体现就已经很好了。

STORY----- 故事

有关"Ⅸ"的故事情节非常遗憾还是一个谜。已经确定的事实是故事中有一个叫做亚历山特利亚的国家，这好象就是在序盘阶段故事的展开地。另外，剧中会出现一个叫做剧场艇的豪华飞艇，每年只举行一次盛大的演出。希丹的盗贼团偷偷潜入了剧场艇……?



亚历山特利亚和平富有的城市

这就是亚历山特利亚的街道。武器防具、旅店甚至剧票的销售点都有设置，人们过着丰富多彩的生活。这里也是嘉尼特和斯代那所在的国家。



ビビ的名字……

黑魔道士ビビ的名字还不确定，不过他在亚历山特利亚序盘登场可能性很大。



←希丹潜入剧艇，好像引起了骚动。



剧场艇是什么?

在"Ⅸ"的世界中有大量的飞艇登场。这里外比较特殊的是剧场艇普利马比斯达，好象在世界各地旅行演出。

CHARACTER----------- 登场人物

主要角色全部8人。为理想而奋斗、孤独悲伤、迷惑各具特色。"Ⅸ"的故事由他们的内心世界展开。尤其对自己的存在抱有疑问的黑魔道士，他是掌握故事要脉的关健人物。



希丹·特莱巴尔
柔弱的女性，但意志坚强。盗贼团的一员。



撒拉门特·格拉鲁
只有一双怪硬的拳，孤独的一匹狼。



比比·奥尔尼迪亚
心灵纯净，黑魔道士的孩子。



布雷亚·克雷桑特
由于悲伤的过去而失去表情的女性。



阿迪尔巴特·斯代那
忠诚勇猛，王家骑士。



艾格·凯尔奥尔
表面孤傲，实际寂寞的少女。



嘉妮特·迪尔
(亚历山特罗斯17世)
讨厌束缚，从城中逃出的公主。



克依那·克文
什么都吃的不可思议的生物。

BATTLE------------------- 战斗

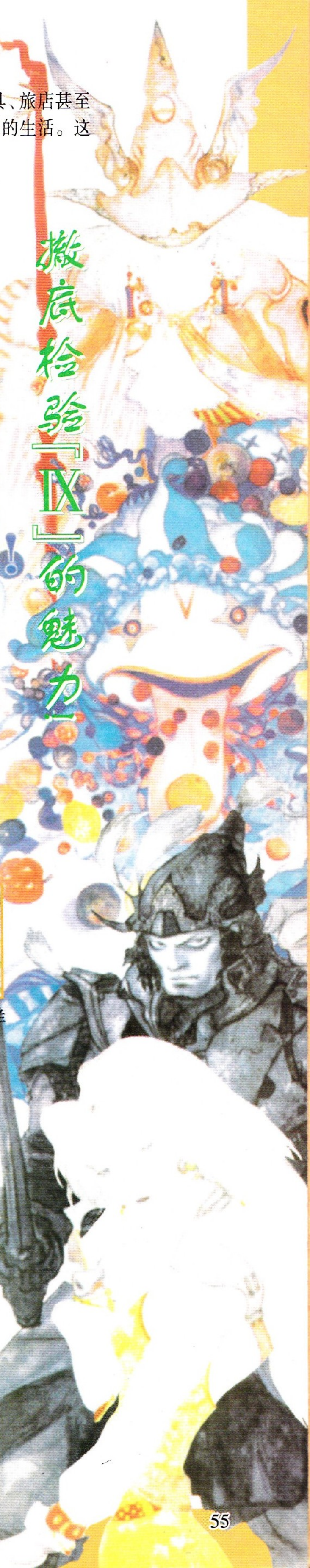
在"Ⅸ"中通过战斗玩家可以引发出主角隐藏的"特性"和"才能"。主角在装备了擅长的武器和防具等后可以在"才能"上学会新的技。并且将此技多次使用后可以习得，在不装备武器的情况下一样能够使出，是选择学习更多才能并修得技，还是通过更换装备获得技完全凭玩家喜好的决定。



←回忆起『V』。可以让人多次使用习得的系统



比如说，有"野球"才能的人如果拿到并装备バット（拍子），那么使用全垒打也不是梦想。最重要的是玩家怎样找到并激发出主角的潜在"才能"。



撤底检验『Ⅸ』的魅力

MANIAC CHECK

在"Ⅸ"中有"Ⅶ"中的娱乐场和"Ⅷ"中的"卡片战斗"这些与游戏进程无直接关系的小游戏。如有时间的话，象飞绳和道具搜索之类都可以一试，不过有的时候还是相当费时间的。另外，这样的小游戏在街道或村子里非常多，拿出战胜一切的决心来玩一次吧!









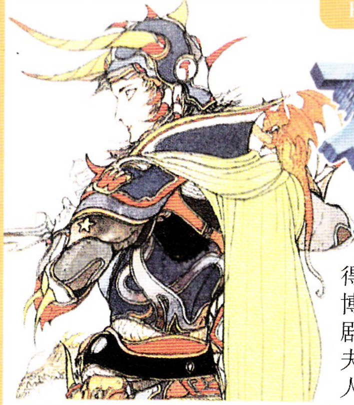
首先调查出现的标记

在主角头上出现标记和吃惊标志时调查所在场所，会发生事件所以出现标志后首先四处查看一下。不过就算无视标志继续进行的话也与本篇游戏进程无碍。考虑到有时会有奖品，还是玩一下的好哦。

作邮递员



从莫古利手中拿到信，接信上的收信人地址送信的游戏。由于莫古利们散步在世界各地，可以算大范围的旅行了。

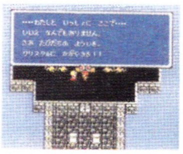


FC版 1987年12月18日发售,5900日元
最终幻想 I · II1994年1月27日发售　6800日元



《FF I》作为系列的基础是值得纪念的第一部作品。导演坂口博信、主角设计天野喜孝及制作剧情的寺田宪史、音乐的植松伸夫为中心的集体创作。这些制作人员一同合作直到"III"。

STORY——故事



形成世界的四个晶体火、土、水、风被人夺走，失去光辉的世界为黑暗所包围，逐渐荒凉。被预言选中被称作"光之战士"的四个年青人踏上了拯救世界之路……

DATA

发售本数——52万本	道具总数——102种类
总得分——33点	魔法种数——64种类
己方角色——4人	武器种数——40种类
战斗中角色数——4人	防具种数——40种类
怪物总数——124种类	召唤兽种数——无

CHARACTER——登场人物

在"I"中王女塞拉和魔女艾尔芙、矮人、海贼等各具特色角色为故事情节添色加彩。尤其是不使用ロゼッタ石就不能与之交谈的古代天空人鲁菲因们给人留下深刻印象。另外，角它队伍组成全部4人，无论名字和性格统称为"光之战士"。



光之战士：传说中拯救世界的勇士们，玩家可以从战士、盗贼·修行者、赤魔术士、白魔术士和黑魔术士六人中选择。

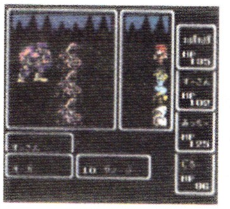


MANIAC CHECK

以2000年前陆、海、空为舞台的"I"。令人无法相信这场面是十二年前的作品。从救出科尼利亚的王女塞拉的画面开始，到把她送到目的地就展开了"I"惊心动魄的剧情。

BATTLE——战斗

敌我双方左右各排成一列，这种基本战斗方式，一直衍袭到"VI"，战斗胜利后，经验值和等级会相应提高。这时候还不有能力这个概念。达到一定的等级后，可以实现转职。还可以装备武器、防具和增加魔法。



元祖



⬆后来作战中战士变为骑士，盗贼发展为忍者，黑魔术士变为黑魔道士。

EDITOR'S IMPRESSION

"I"中的动画战斗画面对当时的动画常识手法造成强烈的冲击。象水晶和飞艇的登场也可以看作是"FF"的招牌标志。

FC版 1988年12月17日发售,6500日元
最终幻想 I · II1994年1月27日发售　6800日元



剧情丰富，可以说是决定了后期FF系列方向性的作品。摒弃经验值的独特成长系统成为后期"圣剑传说"和"沙加"等RPG游戏的出发点。会话中的关键语句可以象道具一样发挥作用的会话系统也是当时"II"独具特色的功能。

STORY——故事

世界各国在驱驶魔物力量展开侵略的巴拉美塞亚帝国袭击全部灭亡。在危急时刻被反乱军搭救幸存下来的菲利奥尼尔们决定投身于与帝国军的战斗。



CHARACTER——登场人物

一直坚持到最后的队伍成员有菲利奥尼尔、玛利亚和凯三个人。第四个人随情节变化而不断变更替。尤其为了救菲利奥尼尔而牺牲于岩石下的约瑟夫给人印象深刻。



菲利奥尼尔 ------ 菲因国的年青人，队伍首领。父母被帝国军杀害。



玛利亚 -----"II"中麦当娜类型的女性存在。一边寻找失踪的哥哥利昂哈尔特一边与帝国军作战。

DATA

发售本数——76万本	道具总数——147种类
总得分——33点	魔法种数——40种类
己方角色——12人	武器种数——53种类
战斗中角色数——4人	防具种数——49种类
怪物总数——128种类	召唤兽种数——无



凯 ---- 与菲利奥尼尔、玛利亚一起，作为队伍成员与帝国军战斗。力量强大、心地善良的年青人。

敏沃 ---- 可以使用白魔法，伟大的白魔道士。深受菲国王女西尔达信任，反乱军的军师。

约瑟夫 ---- 为寻找魔法金属ミスリル而被派遣的战士。为营救菲利奥尼尔们而献身牺牲。

哥顿 ---- 被灭亡的卡修奥恩王国的王子。因为悔恨在与帝国军战斗中逃跑而使兄长丧命，加入了反乱军。

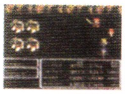
蕾拉 ---- 海盗首领，开始时骗取菲利奥尼尔们的信任，后来成为伙伴一起战斗。

理查德 ---- 被帝国军几乎全部消灭的龙骑士中仅存的一人，与飞龙一起加入反乱军。

雷昂哈尔特 ---- 帝国军的黑暗骑士。在与莱因哈尔们的战斗中失败，由玛利亚说服成为反乱军中的一员。

BATTLE——战斗

没有经验值和主角等级的概念，能力随使用而提高。在战斗中多次用剑的话剑术等级会提高，HP急剧减少的话HP的上限会提高。



MANIAC CHECK

在"II"中的会话有些特定的关键语句，记住它并向别人"寻问"会发生事件。最先要记住的是"のばら"(原野)，不仅在游戏中频繁出现，而且在"VI"中也出现过，是FANS不可忘记的语言。



EDITOR'S IMPRESSION

在"II"中好象有成员打架的事情，一天晚上玛利亚被击倒……啊，这个不是小插曲类的东西，还是为了强化战斗力啊。



FC版 1990 年 4 月 27 日发售，8400 日元

本作品的魅力所在是战斗。在“Ⅲ”中确立的转职系统可以说是给后来 FF 系列带来巨大影响的里程碑。它将原来只为提升等级进行的战斗升华为一种乐趣，不仅敌人，连山洞也成为攻略的一部分。尤其是从水晶塔到黑暗世界之后的最后一个山洞的长度可以说是系列之最！关于此山洞现在还有传闻。



STORY——故事

维持世界平衡的四个水晶。因突发大地震陷入边境瓦尔村地底深处，失去了它的光辉。这时那里出现了四个孤儿。水晶将最后的力量传给他们，使他们成为传说中的“光战士”，承担拯救世界的使命……

——D A T A——

发售本数——140 万本	道具总数——198 种类
总得分——36 点	魔法种数——72 种类
己方角色——4 人	武器种数——86 种类
战斗中角色数——4 人	防具种数——64 种类
怪物总数——225 种类	召唤兽种数——8 只

CHARACTER——登场人物

四个原本是孤儿的好朋友。与“Ⅰ”一样无性格区别，随故事情节发展他们在队伍中作用逐渐分清。另外登场的有魅力的角色还有萨森国的假小子公主莎拉、神秘的水之水巫艾利亚和喜欢女人的流浪汉迪修也有发明狂人西多和大魔道士多卡。

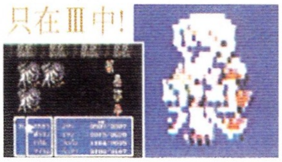


四个孤儿…瓦尔村的僧人养育长大的孤儿们，他们承袭水晶的力量，成为传说的光之战士。

BATTLE——战斗

战斗职位全部 22 利。也有象たまねぎ剑士这样通过培养可以达到最强的个性队职位，另外，本作品中导入了可以召唤幻兽战斗的召唤魔法。陆行鸟作为幻兽一种在本作登场。

只在Ⅲ中！



⬆**たまねぎ**剑士、学者、**バイキング**、贤者是只在“Ⅲ”中才有的人物。

MANIAC CHECK

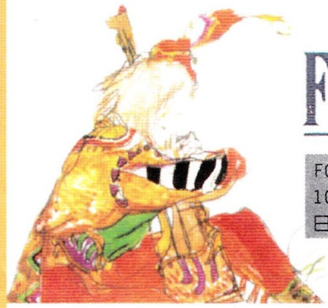
たまねぎ剑士（洋葱剑士），如果没有装备オニオン（洋葱）+等级 99 的话无法达到最强骑士用二刀流，忍者装备手里剑和贤者，构成“Ⅲ”中成员最佳组合。



最强的洋葱剑士！

EDITOR'S IMPRESSION

武器和魔法的自动贩卖机、装有胖陆行鸟的飞艇因比西布尔。在战斗突击时的掩护射击十分有型啊。想看的话，可以在与敌人战斗中运用，虽然没什么大作用。



ファイナルファンタジーIV

FINAL FANTASY IV

FC版 1991 年 7 月 19 日发售 8800 日元 /FFⅣ简易版（SF版） 1991 年 10 月 29 日发售 9000 日元 /PS 版 1997 年 3 月 21 日发售 4800 日元 /FF 合集（PS版） 1999 年 3 月 11 日发售 6800 日元

SFC 机下的处女作，剧本和演出有飞跃性提高。另外参与“Ⅸ”导演的伊藤裕之在本作中正式加入创作。

CHARACTER——登场人物

只有主人公塞西尔是固定主角，贤者迪拉脱离队伍时大概很多人都觉得可惜。



塞西尔－－巴隆国飞艇团赤翼队长，因反对本国的侵略行为被追杀。



凯因－－塞西尔好朋友、龙骑士。与塞西尔一同离开本国。由于爱慕罗萨而苦恼不已。



罗萨－－喜欢塞西尔的少女。追随被巴隆国流放的塞西尔展开旅程，使用白魔法。



丽迪娅－－塞西尔作为赤翼队长时灭亡的召唤士，村庄密斯特的残存者，以召唤魔法作为武器战斗。

——D A T A——

发售本数——144 万本	道具总数——247 种类
总得分——36 点	魔法种数——65 种类
己方角色——12 人	武器种数——93 种类
战斗中角色数——5 人	防具种数——79 种类
怪物总数——198 种类	召唤兽种数——15 只



西多－－发明飞艇的技师，对塞西尔来讲，西多是自他幼时起就照顾他的义父。



迪拉－－过去曾作为大智者而轰动于世。因寻找一个叫安娜的小姑娘偶然与塞西尔相遇。



吉尔巴特－－达姆西安国的王子。因被巴隆国杀掉了自己最爱的人，决定与塞西尔们并肩战斗。



炎－－法布尔国修行僧兵队长。在被魔物袭击被塞西尔搭救，与塞西尔走到一起。



帕罗姆－－拥有与生俱来的黑魔法才能。黑魔道士见习。行为有时过火，但是却是个本性善良的少年。



波罗姆－－波罗姆的双生姐妹，有白魔法能力。她与帕罗姆一同修行魔法。



艾吉－－艾普拉那国大王子，修行忍者，擅长快速作战。



布斯亚－－月之族的首领。告诉塞西尔关于敌总司令官格尔维萨的正体的及真正的敌人塞姆斯的目的等内幕情报。

BATTLE——战斗

废弃回合制，初次采用实时战斗。虽然不能转职，但由于成员经常变化，且成员都有自己的特有技，以此组成的队伍战斗战术的多样性，可以给玩家充分的乐趣。



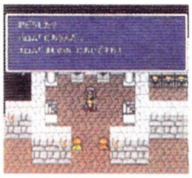
MANIAC CHECK

“Ⅳ”中才有登场的魔法ポーキー可以将敌人变成猪，但是它的威力无法同カエル相比，只能使敌人不可能使用魔法但仍可物理攻击。

STORY——故事



赤翼队长塞西尔对巴隆国以力量压迫奴役他国的作法表示不满。当他把想法向国王转达后却遭到追杀，塞西尔决定与巴隆国战斗。在残酷的作战中，他实现了从暗黑骑士到光战士的转换，与抱有相同志向的朋友们一起，与在暗中操纵巴隆的格尔维萨及真正的敌人塞姆斯展开生死决斗。



⬅活泼朝气的帕罗姆和波罗姆姐妹。为了救塞西尔而自己石化的场面十分感人。

EDITOR'S IMPRESSION

成员变化频繁，但都具有个性。像想快点长大的丽迪娅，不管用的吉尔巴特，很酷的艾吉等，真想再玩一次啊。



FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV



SF版1992年12月6日发售　9800日元/PS版　1998年3月19日发售4800日元/FF合集(PS版)　1999年3月11日发售8800日元

三头身的主角画面象征着"V"的漫画风格。这使它的购买者增多，并获得很大成功。不过在"V"中也有像卡拉普的死那样庄重的场面。在"Ⅲ"中出现职位和能力的交替系统在本作中完善成型。担任战斗设计的是伊藤裕之，务野村哲担任绘图。

——D　A　T　A——

发售本数——245万本	道具总数——225种类
总得分——36点	魔法种数——99种类
己方角色——5人	武器种数——108种类
战斗中角色数——4人	防具种数——79种类
怪物总数——296种类	召唤兽种数——15只

STORY——故事

火、土、风、水四水晶保持自然均衡的世界为舞台。一天突然飞来的陨石造成水晶的变异。代肯国的王女丽娜、浪迹天涯的冒险者巴兹、女海盗法丽丝和丧失记忆的老战士卡拉普，他们在水晶之光的导引下踏上了拯救世界的旅行。但是，为毁掉一切艾克斯迪斯阴谋残忍地破坏水晶，使世界踏上毁灭一途。究竟巴兹们是否能够阻止艾克斯迪斯的阴谋呢？水晶还会再次发光吗？



↑与艾克斯迪斯死战后，临终时的卡拉普。他的孙子克鲁鲁继承他的遗志成为伙伴。

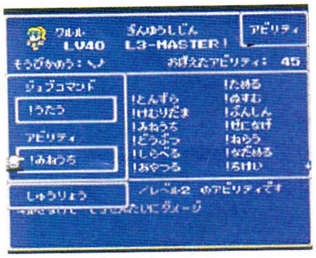


←作为敌人的ギルガメッシュ反过头来保护巴兹……

再见了！ギルガメッシユ！

BATTLE——战斗

选HP高的职位进行转职，虽体力提高但MP值却下降。所以不能胡乱转职。另外如习得一个职位的能力，那么即使转职后仍可用此能力。"V"的战斗应该说是越玩玩容易的系统。







←武士的"ぜになげ"和踊子的"リボ装备"，在ジョブ方面比较弱，但是使用的话就会优先达到MASTER LEVEL。

《FFV》中有许多富有个性的职业！




狂战士
一直处于疯狂状态，最好不要在与BOSS战时使用。


魔兽使
可操纵怪兽，不过也不适合与BOSS战，虽然衣服到是很好看。


踊子(舞者)
"舞"的效果是随机的，所以胜负靠运气。女子的服装十分性感。

CHARACTER——登场人物



克鲁鲁在故事中盘以后才加入进来，而且继承卡拉普的技术，这样考虑的话也可以刻意培养一下卡拉普。


巴兹－－开朗充满活力的少年，与陆行鸟波克是极好的朋友。


丽娜－－－代肯国的王女，看似坚决却也有柔软的一面。


法丽丝－－女海盗的道领。她实际是丽娜的姐姐。


卡拉普－－爱装糊涂，语言风趣，调节气氛的高手。


克鲁鲁－－卡拉普的孙子，尚存天真一面。

以他们为主轴展开剧情

MANIAC CHECK

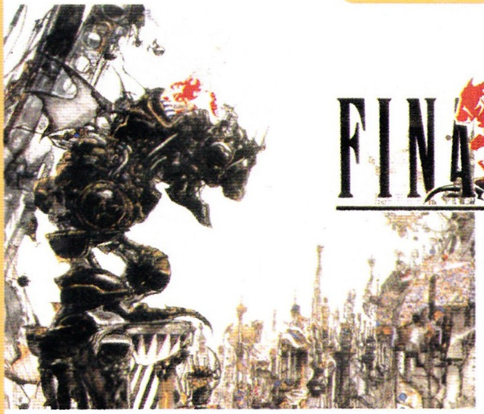




巴兹与陆行鸟波克、法丽丝与海龙西尔特拉、丽娜与飞龙、克鲁鲁与莫古利之间的友谊是"V"所描绘的人与动物之间的故事。另外，邪恶化身艾克斯迪斯曾是姆亚大森林中的一棵树。人类与动物间的自然调和是"V"的最大主题，令人感动的结尾也不可错过。

EDITOR'S IMPRESSION

"V"中不同职位的的衣装值得注意。象克鲁鲁的可爱服饰，尤其忍者和魔兽使的胸襟。不过，法丽丝的衣服则全然相反十分朴素，穿的跟和尚一样！不过她却是给人留下最深印象的一个。



ファイナルファンタジーVI
FINAL FANTASY VI



SF版1994年4月2日发售 11400日元/PS版 1999年3月11日发售4800日元/FF合集(PS版) 1999年3月11日发售6800日元

SFC上最后的"FF"。多个角色的回忆交错,充满哀份的故事,将主机性能发挥至极的画面,可以说是"FF"特色的淋漓体现!另外,本作品是后来担任"Ⅷ"、"Ⅷ"的导演北濑佳范为中心制作完成的。

DATA

发售本数——255万本	道具总数——258种类
总得分——37点	魔法种数——105种类
己方角色——15人	武器种数——95种类
战斗中角色数——4人	防具种数——73种类
怪物总数——354种类	召唤兽种数——27只

STORY——物语

是传说的魔大战后魔法消失的世界。在这里,凯斯特拉帝国用失去的魔法与机械组合统治这个世界。与其相对抗的是以利达那为首的势力,战争的局势因少女天娜的出现可大大改变。将她引入己方的利达那的洛克及费加罗国王艾卡们为阻止卡斯特拉的暴政,舍命借助变幻磨石的幻兽力量,开始了打倒暴君基夫卡的挑战。



⬅在『FF』系列中屈指可数的恶人基夫卡。

BATTLE——战斗

在"Ⅵ"中通过装备的魔石战斗,可以学到秘藏在其中的魔法。为强化成员能力在战斗中同时收取磨石的系可以说是"Ⅶ"中的魔晶石和Ⅷ"中的G·F的原型。另外,虽然不能习得能力,但队伍全员固有能力。通过装备物品还可以使用其相应的能力。







CHARACTERS——登场人物

加入队伍的人数是系列中最多的15人。攻击的方法也丰富多彩。



洛克－－为寻找因神秘病而处睡眠之中的恋人,寻找传说中的秘药。



天娜－－幻兽与人的混血儿,生来具有魔法能力。



艾卡－－与卡斯特拉帝国对抗的费加罗国的国王。操纵机械。



马修－－从费加罗国出走的国王弟弟,使用拳法。



塞丽丝－－曾是卡斯特拉帝国将军,后成为利达那的一员。



影一冷酷的暗杀者。与爱犬一起战斗。



加源－－忠诚正义并重,杜马国的武士。



??????－－魔列车中出现的幽灵,但不知为何加入我方战斗。



卡沃－－被父亲抛弃,在怪兽中长大的少年。



塞兹娅一－－乘飞艇黑杰克号旅行的赌徒。



莫古－－莫古利族的优秀战士。不可思议的舞技具有非凡的效果。



斯特拉格斯－－魔道士隐剧的村庄沙马沙里住的老青魔道士。



丽露姆－－被斯特拉格斯抚养长大的少女。使用特技"画笔"。



雪人－－住在炭道中的雪男,行为鲁莽却也不失其优雅的一面。



国国－－来历不明的模仿士。在国国洞穴最深处生活。



MANIAC CHECK

有着壮大故事场面的"Ⅵ"。剧情要素繁多,想漂亮地通关十分困难。尤其在其中让人后悔的恐怕是忍者。他在魔大陆逃跑之际,如果不在时间紧迫关头不等他的话就不能得救,而且再也不会回来。想必当时很多人都选择了放弃吧?



⬆在从魔大陆逃走之际,如果不等待忍者的话,他就不会二次出现了,这是"Ⅵ"最大的难点?!



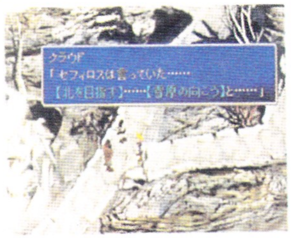
EDITOR'S IMPRESSION

被魔列车行进所感动的画面现在还清楚记得。"Ⅵ"可以说是一部歌剧!音乐与故事完美地结合的漂亮画面。



FINAL FANTASY Ⅶ

ファイナルファンタジーⅦ



PS版　1997年1月31日发售　6800日元
FFⅦ国际版(PS版)　1997年10月2日发售　6800日元

FF在PS上的第一部作品。崭新的战斗系统、丰富的游戏要素，从2D到3D的划时代的画面和MOVIE制作效果，不仅FANS就连不接触游戏的人都被深深吸引。另外"Ⅶ"以先在海外发表的"FFⅦ INTERNATIONAL"形式，再版发行到日本。后一版比原创增加更多要素。导演北濑佳范。野村哲也担当主角设计和战斗画面设计工作。



STORY——故事



以魔光能源为基础的文明构筑的世界。这里，为人们提供魔光能源的企业神罗公司在其巨大利益的背景下，有超越国家的巨大权力，原神罗公司所属特种兵的克劳德接受反神罗组织"阿巴拉奇"的委托与神罗公司的战斗。经过数回战斗和与古代残留物种艾娅丽丝们的相遇从而找回了"真正自我"的克劳德与宿敌萨菲罗斯展开战斗。



DATA

发售本数——371万本	道具总数——420种类
总得分——39点	魔法种数——94种类
己方角色——9人	武器种数——128种类
战斗中角色数——3人	防具种数——32种类
怪物总数——287种类	召唤兽种数——16只

CHARACTER——登场人物

虽说最终目的是团结一起打倒萨菲罗斯，但是每个人都有自己的不同想法。超越层层不同苦恼的战斗后，留给玩家的是对角色的强烈残留印象。

克劳德－－原神罗特种兵战士，但逐渐对自己的记忆起了怀疑。

巴瑞特－－阿巴拉奇的首领，对神罗敌意甚深。

蒂法－－克劳德的幼时玩伴，对他十分好感。

艾娅丽丝－－古代的残留生物，在卖花时与クラウド相会。

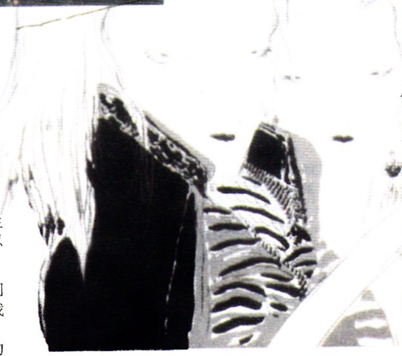
红Ⅲ－－作为星守护神而为人敬重的一族，本名ナナキ。

尤菲—为使帮乡恢复生气，四外收集资源的忍者少女。

凯特·西－－神罗的间谍，但中途投诚到我方。

文森特－－原神罗的特殊部队达克斯一员。射术一流。

西多－－飞艇的有名架驶员。一直没有放弃宇宙旅行的梦想。



BATTLE——战斗

多人数参加的战斗。比起使魔晶石成长，队伍成员不断交替的乐趣以及习得能力的乐趣是游戏的两大特点。



⬅漂亮强力的LIMIT技也是故事中的要素。



MANIAC CHECK

育成海陆行鸟、迷你小游戏等要素的"Ⅶ"。在里面最难的恐怕就是"约会事件"的发生。从序盘开始的选择技的选择方法及成员调整恰当的话，这种微妙的变化会使好感度上升，有可能在娱乐场与尤菲或者巴瑞特约会。



EDITOR'S IMPRESSION

最喜欢的"FF"可能就是从买到那天起就废寝忘食地玩的"Ⅶ"。我最着迷的是收集魔晶石和LIMIT技、陆行鸟饲养……嗯，多的数不清啊。不过最先接触的是故事情节，怎么也放不下，一直想着结尾怎样，用了四天终于通关了。







PS版　1999年2月21日发售　7800日元
PC版　2000年3月23日发售　8800日元

现代型的角色展开庞大人间剧的“Ⅷ”。不仅是本篇，王菲演唱的主题歌“EYES ON ME”也极受好评。与“Ⅶ”一样，导演北濑佳范，主角设计由野村哲也担当。

——D　A　T　A——

发售本数——362万本	道具总数——226种类
总得分——38点	魔法种数——50种类
己方角色——11人	武器种数——32种类
战斗中角色数——3人	防具种数——无
怪物总数——124种类	召唤兽种数——22只

CHARACTER———登场人物

感觉现代气息，就象身边一样的“Ⅷ”的主角们，尤其是，塞尔菲通过拼命的努力终于实现的“音乐会事件”，令人想起自己的学校生活，相信很多玩家都有同感吧。

斯柯尔－－SEE D候补生。使用特殊武器GUNBLADE。

吉丝蒂丝－－斯柯尔的指导教官，自身也是现役优秀SEE D。

席法－－使用同样的GUNBLADE，敌视斯柯尔。

塞鲁－－与斯柯尔同级的SEE D候补生，头脑简单的热血硬汉。

塞尔菲－－从多拉比亚来的转学生。开朗活泼的少女。

莉诺娅－－以解放登巴为目的组织雷斯坦斯一员。

拉古那－－一边用为卡尔巴迪亚军士兵战斗，同时还梦想成为报道记者的青年。

基罗斯－－卡尔巴迪亚军与拉古那组成一组的士兵，理性。

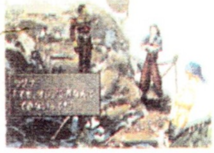
沃特－－与拉古那相识一同行动的巨汉，充满力量的阳刚男子。

阿维因－－卡尔巴迪亚所属的SEE D。

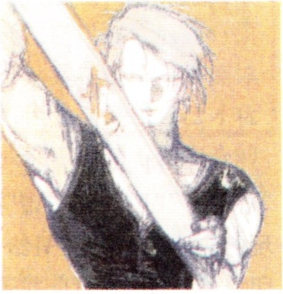
伊迪娅－－拥有强大力量的魔女，用她强大的魔力控制着卡尔巴迪亚。

STORY————物语

士兵养成学校GARDEN的巴拉姆校所属的主人公斯柯尔，在以定考试中合格成为(エリート)精英部队的一员。第一次执行的任务是对为解放故乡而与大国卡尔巴迪亚战斗的雷斯坦斯给予支援。在与卡尔巴迪亚战斗中他们发现了“传说魔女”伊迪娅的存在。斯柯尔们开始策划暗杀魔女计划……



←故事处处都和拉古那的世界同步发展。



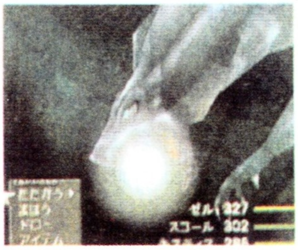
MANIAC CHECK

收集ウィンヒル壶的碎片，解开奥贝尔湖秘密这样的要素包含极多的“Ⅷ”。其中最引人注目的是卡片收集。在11种卡片中，等级5的外星人卡片是一个特别的存在。解读杂志神秘人写下的资料并与外星人遭遇的人才可能到手，是十分珍贵的卡片。



BATTLE————战斗

在“Ⅷ”中，与前作召唤兽相当的G·F通过与主角的连接，可以使用具有的能力。另外没有MP的概念从敌怪兽那里用“トロー”(DRAW)抽取魔法，当作道具一样使用或贮藏。另外，除了这一系列的连接系统。主角还可以使用与“Ⅶ”中LIMIT技类似性质的特殊技。



EDITOR'S IMPRESSION

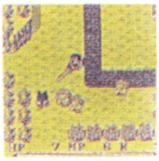
沉迷于“Ⅷ”多彩的解迷世界，整整一周时间，当我从黑暗中走出来时两眼象熊猫一样。一辈子也难忘记的细历。

“FF”世界的过去和未来

除了给大家介绍的“FF”系列以外，承袭“FF”世界观，类似外传的软件也有很多。右面三个都在标题冠以“FF”，应该说是正统的外传软件。另外，现在已预定“X”以PS2软件形式于2001年春发售，“XI”以在线软件形式在2001年夏天发卖。还有，电影“FINAL FANTASY THE MOVIE”也预定在2001年公映。包括外传类作品，今后的“FF”世界还会更加扩大吧。

Seiken
ファイナルファンタジー外伝
聖剣伝説

1991年6月发卖GB用动作RPG。使用各种武器开辟道路，解谜性很强。后来在SFC开发两部后续作品，PS上部，是“FF”独立的一个人气系列。



ミステイッククエスト
(MYSTIC QUEST)

1993年9月发卖SFC用RPG。作为面向海外开发的“FF”外传作品，其中有大家所熟悉的道具和魔法。对于RPG初学者来说也可以轻松上手，难度较低。动作性强的解谜类，是一部具有独特要素的游戏。





1997年6月发卖PS用模拟RPG。不仅世界观、象“FF”的转职和能力习得等方面也从“FF”承袭。克劳德等“Ⅶ”的主角也在这部作品中登场。

FINAL FANTASY
THE CHRONICLE

在后半部，我们想 听听对 FF 入迷的各界名人对 FF 系列的回忆及对新作品的期待。即便职业和年龄不同，但在玩的时候都是一名玩家共同感觉——思考，有时还可以互相辨论一下，一切只是为了 FF。



在 FF9 即将上市前，那些人想的是………

IMPRESSION I'VE SHARED SO MANY PRECIOUS DAYS WITH "FINAL FANTASY"——DEAR OLD FRIEND

陪我一起走过珍贵时光的难忘游戏

说到 FF，对我来说，我是按着“Ⅵ”“Ⅴ”“Ⅳ”“Ⅶ”“Ⅷ”的顺序来玩的。也就是说是“Ⅵ给了我第一印象。在“Ⅵ”发行前我苦等着，总是数着手指在等。也可以说，就是先发行在杂志上的“Ⅵ”的文章和图画也会十分令我着迷。

第一次玩时我的感受很奇妙。无论是画面的完成还是演出及音效，即便连人物的站姿及对白也经过了精心的制作，当时我十分满足，用一句话来说，真是太浪漫了。在最后，当游戏即将结束时，其电影似的演出手法令我十分满意，也感到新鲜。在那种气氛下，我仿佛真听了那句对白“让我们干吧！”我是画漫画的，但与他们的表现手法不同而导致了各种的不同，这我也考虑到了。

但我喜欢Ⅶ，无论是她的布景还是人物的魅力。虽然不能按自己的喜欢来发展故事情节，但中途还是不能罢手，一直玩了下去。这是那种不变的感觉。同时本作品的最大魅力在于其突出团队的重要性，有些时代感。

对我个人来说，我认为“Ⅶ”是 FF 系列的最高峰。我想不仅仅是我一个这样想。“FFⅧ”过于重视系统，把原有的世界观给扭曲了，有些太过虚幻了。在实际的游戏中更注重一种感觉，比如在领薪水时的感觉下坠的感觉以及在杀死怪兽时一种叹息的感觉。但只有在 FF8 中，杀死了怪兽会毫无感觉。

然后是“Ⅸ”也快出了吧？我不会再那种掰指头过日子兴奋的期待了，但会玩一下，绝对！或许，但首先的感觉是讨厌，没准会后退呢。但还是十分期待。

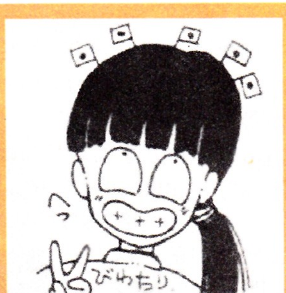
对于角色来说，对ビビ的期待度为 80（满分 100 分）。主人公嘛……有些不好的感觉。而那个王女就一定有问题。天野先生画人物头发时总觉得有在哪里见过的感觉。

哦！全是抱怨可不行。但是有抱怨对制作者来说却是好事，说明有人在期盼着它。只有把以很大期望的人才会发牢骚，因为他们从心底里希望 FF 好。

陪我渡过美好时光的难忘的玩具们。FF 是其中之一。虽然抱怨，但我还是会玩。我是一名玩家。也许我会怀念与 FF 相伴的日子。

漫画家。1982 年发表处女作。之后又连续发表了“アクマくん”系列和早纪系列。代表作是描写跨越前生与后世的爱情故事“守着我的地球”。现在花与梦杂志中仍有她的作品在连载。被 FFⅥ中的浪漫所感动的她讲述了与 FF 的深厚感情。

PROFILE



FILE NO. 1

日渡 早纪

HIWATARI SAKI



FILE NO. 1

松任谷正隆

MATSUTOYAMASATAKA

PROFILE



4岁开始弹钢琴，14岁开始乐队活动。20岁成为职业歌手并开始作曲。最新作品：木村佳乃的"GIRL"及"カーグラフィックTV的キャスター"作为一名FF迷，他有什么样的回忆，又有什么样的期待？



还记得在玩FF4和FF5时，总是想到有关学校的教育的问题。不知你是否想过，如果游戏中的事情变成了真实的，你可以在其中学习各种语言交朋友，然后和朋友一起解开数字谜，进而相恋、养子，并成为游戏的主人公。如果有这样的程序，世界将会怎样？我猜想那会成为想去学校的时候去学校，平时和朋友们一块儿猜谜，有点累了就运动一下。别整天玩游戏，好好学习，无论当时怎么生气，请相信那都会变成一场笑话。故事变成了自己去选，想去欧洲的去欧洲，想留在亚洲的留在亚洲，能成为历史名人也说不定，但也说不定默默无闻，没准还会变成了别的什么。那将是一个知道了学习其实就是乐趣的时代，如果生在那个年代就太好了。但遗憾的是，我好像活不到那一天了。

现在这些正在玩着游戏的孩子正是将来的编程员，但是这批孩子并没有赶上个电脑的最初时期，为什么那个时期那么重要？因为随着今后新技术的发展，应该留一些古典的东西。而我想要留给后世的古典物品是"FF3"，我在那个游戏上花了不少时间。那时虽然是做工作的样子，但却偷偷面对着电视，冰箱门开了也不知道，什么都不知道，只知道向着电视，仿佛自己已经是主人公了，当同伴死后哭了不知多少遍（这是不想让人知道的）。然后不断充实自己，最后打倒怪兽并放声高呼胜利。而这个变强的过程不但很自然，而且很真实。虽然连着几天睡眠不足，但想自己是主人公，就一点儿也不觉得累。

每天都想打，于是走到哪里都抱着机器。在一个地方，我怎么也不明白一个暗示，于是问我游戏老师兼朋友，他说"什么?"，然后就再没下文了。我想当时已经打了4/5了，于是在那天回家后，刚一到家就插上电源，然后插上游戏重新开始。各位朋友，当心啊，一定要好好看看说明书啊。当时我看到一切从头开始的那种绝望的心情你能了解吗？那天我都吃不下去晚饭。但是我又重新振作精神。我想在那天晚上我已经达到了相当高的等级，所以在最后的时候我相当感动，这是在电影中不能体会到的味道，因为这是靠自己才玩到这儿的，我简直抑制不住内心的激动。游戏的音乐也相当不错，也因此给了主人公一种浪漫的感觉，带给人们震撼心灵的力量。

虽然现在对游戏的感觉像是很久以前的事情了，这是因为游戏已经从"书"的时代进入了"电影"的时代。像这样不断开拓创新绝对是FF最大的功劳，而继将发行的FFⅨ有望集大成于一身。也就是说，如果不知道本作就有可能不知道未来的游戏世界。现实的历史经历了从电影的"默片"到"有声"，继而出现"电视"，又进而发展出"游戏"，而FF将带给我们怎样的未来呢？是不是像游戏中的历史那样来回反复，像旋梯一样？在我进养老院后，我想一定会在自己的桌上放一台电视，大家边闲聊边玩游戏。



IMPRESSION I SWEAR"FINAL FANTASY Ⅲ", AS A CLASSIC, WILL REMAIN FOR THE FUTURE

作为留给后世的经典我选择Ⅲ

IMPRESSION　I SUPPOSE THAT"FF" SERIES IS THE ONLY GAME WE CAN REALLY ENJOY TO PLAY

这也许是现在唯一的有希望的游戏



我是从“FF”的第一作就开始玩起的。不知为何我至今仍记得，最初的那部“I”是在回家乡京都时，在三条河原町买的。等到第三作的时候，并且从那时起“FF”系列就极受大众的欢迎，而且不予定的话就无法买到了。当然，我是不会予什么约的。即便如此，在上市发售的当天我也能顺利的搞到手，你想知道是怎么回事吗？当时，街上或是商店中的“FF”都是差不多是与开业同时卖光的。去哪 里才能买到呢？事实上我从一开始就注意到有一个地方不用予约好像也买得到的地方。那是哪里呢？对了！就是东京迪斯尼乐园里的玩具销售处”！当天为了买到“FFⅢ”，特意进了迪斯尼乐园，那里的“FFⅢ”像一座漂亮的小山堆放着，就这样，既没有用排队。也没有辛苦地买到手了。因为还是没有人仅仅为了买“FF”而专程来到这种地方的啊。那天在迪斯尼乐园吃了午饭就立刻回来了。但是现在想想我也相当愚蠢。好好地予定不就行了？也不用跑到浦安去了。啊！我的入园费！

“FF”也是在最初时就定位于每一次都会有不同的系统和游戏性，当“Ⅶ”被制作成PS版时，我的朋友熟人中有许多人作为开发人员参与了“FF”的制作。对我而言，通过游戏而了解到他们工作的情况，是一种乐趣，当然，真正干起来的时候也就不会这么想了……

最近我一直佩服第八作中系统的高妙之处。一般的RPG游戏中，都是通过升级或是加强装备来提升人物角色的能力的。但那仅仅就是可以打败更强的敌人。我很久以前就一直有这个疑问。但是在这套新系统中，我们可以清楚地看到“用自己的力量，通过不断的掌握魔法以及GF来增强能力”的说服力。这也是为用户保留了想像空间的一套系统。事实上人物的各种参数并不重要。想要证据的话，只要知道了即使完全不升级也可以打败最后的BOSS，相信你就会理解。确实当今的时代给我一种经验值什么的已经变得没有意义了的感觉。从这个意义上讲，我觉得历次的“FF”系统也是很透逸的。那就是因为只要按着一般的步骤进行的话，就会毫无停滞的而使游戏的关键之处清晰的体现出来。然而达到了一种新水平的就是人物角色变成了一个多边形的主体，如果装备物品发生变化，而图面仍然不变的话，就会产生一种失调的感觉。我还佩服那将也是至今的“FF”的卖点的庞大的装备物品系统删简为除了武器别无他物的决心。“FF”中每一作中的故事和系统都不一样。因此是一部能使很多的事成为可能的游戏。动画片也好、漫画也好全世界都一样，为了完成一部作品其续作也必须，不得不永远的继承接受前作的世界观或是其它系统。就像被放在时间流逝的长河中一样，那会走进一条死胡同而逐渐变矮变小。作为完全没有这种负面之处的游戏，也许是现在唯一有希望的游戏也说不定。还有，每回都变更系统和内容这种事，最初的时候也应该说是非常冒险的。而我感到尽管如此它还是赢得了很多的支持者，并且从“Ⅶ”之后已经是真正意义上的被普遍的传播开了。等到了“FF15”或“FF30”的时候，也许就已经不是游戏了，而是已超越了RPG范围的游戏娱乐的伟大作品了。也包含着上面这种期待，我在等待着下回的“Ⅸ”。还有就是期待着在PLAYSTATION2登场的“Ⅹ”了。以上就是我的正面回答了。啊哈哈！





作者永野先生设计了诸如“ブレンパワード”还有“机动战士Z高达”等许多动画片中的人物角色或是机器人。同时他还作为一名漫画家而一直活跃在漫画界。现在正在创作连载漫画“五星物语”。由于工作上的原因，永野先生在“FF”的开发人员中也有许多朋友。但当他玩起游戏的时候，至少他是作为一名游戏迷而快乐着的。

PROFILE

FILE NO. 1

永野　护

NAGANO MAMORU

FILE NO. 1

布施　英利

FUSE HIDETO



PROFILE



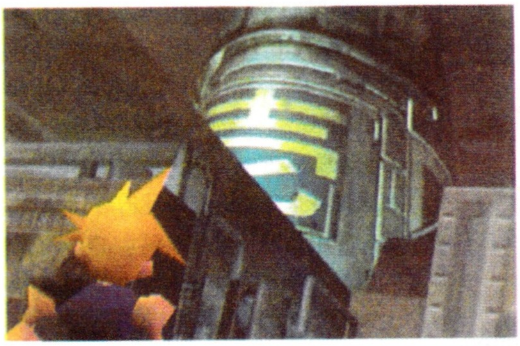
东京艺术大学院 大学院的美术研究博士课程结束后，进入东大医学部成为解剖学的助手。以后，写了美术评论及小说及科学小品，活动频繁。著作有『户体的看法』和『ロビット』。

回顾 10 年来 FF 系列，我的想法是“生物的进化”。“Ⅰ”“Ⅱ”“Ⅶ”“Ⅷ”等相继而来的 FF 游戏的系统、人物、及画像，无不像一个生命体一样在进化着。而其进化的最高成就，这是最近的作品“Ⅶ”和“Ⅷ”。那时的 FF 的发展方向是明确的，是 MOVIE。以完美的 MOVIE 为载体，来表现游戏的紧凑性。而“Ⅶ”和“Ⅷ”的发行更让人真切地感到了其进化的步骤。

以往在电影院的大屏幕上的电影如今已进入家庭的电视中，而在游戏中得到反映的却是通过显示器，是同样的设备。所以游戏全面超过电影也是如今的潮流。

在互动方面，开始是游戏胜了一等。但在画面及音响方面，游戏又处于下风。但是“Ⅶ”和“Ⅷ”的出现不但使游戏接近电影，从某种意义上已超过了电影的水平。尤其在最后的决战场面，更是让我们见清了这一点。在“Ⅶ”中有一个向上看熔炉的场面，视线从地面移向空中，那个场面十分壮大。与游戏无关，我经常反复看这个场面，就像在美术馆里为了一件令我满意的画而留连忘返。那时，也许游戏超过了电影和绘画。

FF 的进化不会停止，这次在“FFⅨ”中又让我们再次看到了作为进化而出现的新人物。而恶魔总像猫一样有九条命，FF 的进化也在不停息地进行着，但是这次“Ⅸ”似乎改变了最近系列的发展方向。也就是想再回到那种虚幻的环境中，这个方向也是可以理解的。现在 PS2 已完成，也进入了联机游戏的时代了。“Ⅹ”和“Ⅺ”就是在这种设置下的游戏。所以作为老派 FF 的最后一部，FFⅨ应该回到难忘的过去，并描绘出新的未来。



我十分喜欢达芬奇，而 FF 和达芬奇的世界很相像。达芬奇既是音乐家又是科学家同时还是画家，不但设计桥、飞行器，他也设计战争武器，而如果说他的魅力何在，还是因为“在那里什么都有”。有城市、有自然、有机器，也有喜怒哀乐。“FF”也是一样。在“Ⅸ”的世界中会出现飞艇。他生活的文艺复兴时期是介于近代与未来之间的时代。既是科学家又创造了中世的文明，有过去和未来。“FF”是怀念未来的过去，“FF”就是达芬奇，数字时代的达芬奇。

IMPRESSION : IT'S NOT TOO MUCH TO SAY THAT "FF" SERIES IS A LEONARD DA VINCI THE DIGITAL AGE

FF 是数字时代的达芬奇



FILE NO. 1

佐藤　蓝子
SATO　AIKO



PROFILE

最初在舞台和电影中活跃，后成为一名主持人。她打通了“Ⅳ”以后所有的FF，为了她的回忆录中的美好一幕。

那还是小时候的事情。一提RPG就是《DQ》，成为一名“FF”派还是在一本杂志上看到关于“Ⅳ”的文章，当时第一印象是“和别的游戏不同”，于是就去问哥哥，哥哥说“好像很有意思”。他这么一说，我立刻就想玩了，当时“FF”还是大人圈的游戏，不会让我们轻易得到。最后，哥哥求了一家游戏房的大叔，才弄了一套，结果一玩我就成了“FF”派，而且今后也会一直继续下去。

我不爱认输，更讨厌玩游戏半途而废，所以迄今为止玩过的都通关了，最喜欢的是“Ⅶ”。主人公因不知道自己是谁而整日烦恼，而故事情节的发展也很男子气，感到十分新鲜。感觉上与别的游戏不同，与以前PS上发行的FF相比，其画面效果大上台阶，这也是我喜欢的一个理由。另外用各种各样的魔晶石也是有趣的地方，但在“Ⅷ”中由于MOVIE过多，反而不如“Ⅶ”。容易上手又耐玩，这就是我为什么最喜欢“Ⅶ”的原因。

无论是电影还是动画，我都讨厌依赖主角的配角，也许这跟我在生活中的看法相同吧。另外，还特别喜欢只露一面的角

IMPRESSION I'VE BEEN LIVE OF "FF" SERIES SINCE PLAYING "Ⅳ" IN

从“Ⅳ”以后，绝对是一个

FILE NO. 1

加藤　ヒロノリ
KATO　HIRONORI



PROFILE

作为制作人有代表作“MONSTER COLLERTION·TCG”。他对FF及青春的回忆



在FF系列作品中，越早的作品我越喜欢。特别喜欢“Ⅰ”，像孩子一样打了不知多少遍，虽已是十几年的事情了，但那时真好啊。那时可能正处于青春期，十几个人看一本三级书刊，在家怕母亲发现便放在抽屉里，但一发现书摆的方向不对马上心惊肉跳，就是这样的时期啊。

那时的酸甜的回忆也包括“Ⅰ”。“FF”系列由于系统新而且自由度高而闻名。“Ⅰ”当然有自由度也很高。比如你可以从战士，僧侣、主教、白术士、黑术士及赤术士中选四个人组成一队。一般来说各选一个有利游戏的进行。但我选的并不是那种没劲的组合，如果是男人就战斗第一位。我的队伍是4个战士，整个一个武力集团，这样结构简单且不需要魔法，只有兵器和力量的男人的世界。“啊！战士！战士！最后战士万岁！”但是这个世界中，总是会有意想不

IMPRESSION I HAVE A LOT OF SWEET MEMORIES ABOUT "FINAL FANTASY Ⅰ" IN MY YOUTHFUL DAY

关于“Ⅰ”的酸甜的回忆

色。在最后知道カインン是金发，吃了一惊。主人公大圆满的结局也是众望所归吧！与《Ⅶ》相比有另一种气氛。

我喜欢RPG，作为"FF派"我也期待着"Ⅸ的问世。FF总是追求一种意想不到的效果，这次也不会让玩家失望的。只看了开发中的画片就可以知道这一部作品是一部回归之作。我喜欢这种有这种世界观的游戏。



MY CHILDHOOD

超"FF"迷

到的事情。我的朋友用一种更好的组合能轻松打败我，每次都会在16个回合击败我，还说"没办法，要打架就要花时间。"没办法！

在这种回忆中，我受到了"FF"的影响，在追求RPG的开始的过程中，走上TABLE TALK RPG这条路。定下这个目标后，我以游戏为事业，想实现自己的愿望。虽然自满也取到了老婆，但从今后"FF"会一直在这身边，给我带来快乐。

每个"FF"的作品都是最好的。在婚礼上，我仅用了"Ⅷ"中的名曲"EYES ON ME"。如果离开了"FF"，我的生活将无法继续，所以热切期等着新的作品。是不是久别的水晶又回来了？哦真想早点玩上啊！是7月7日！到时一定会得上感冒(旷工)，在家休息以备大战。

FILE NO. 1

伊集院　光

IJUINHIKARU



PROFILE

作为99年度日本最佳玩家大奖的获得人，伊集院和我们认真的谈了一下。一般不谈RPG的他，对"FF"也有瞩目的评价。

我很喜欢以前游戏的不亲切感。要问为什么买，因为我是小孩啊，认为能够通关或打得好就是自己的本事。所以，对最近中的"喂，这是应该用功的地方请用功，嗨！小孩"。一听到这种像大哥一样的话就受不了。但是真搞错了也不行，虽然并不是一件坏事，当游戏为了满足全球600万人，并从圈内文化成为主流文化，但那对我来说也不是第一位的东西。对我来说，百分之百合我性格的游戏只有"Ⅶ"和"Ⅷ"。在"FF系列早期中作品我现在也能玩个高兴。而对数万的FF迷，如何寻找游戏下一步的目标，也成为了一个问题。

但是，"Ⅺ"的制作真不简单。以"Ⅺ"为目标，准备在全世界同时发行，并且会有记号般的会话，简直像梦一样，我想"那已不仅仅是一个游戏太厉害了"。如果世界上的孩子们买了这个游戏，而我是俄罗斯的分销商，我认为与其用俄语记位，还不如直接用"FF"来的方便。这么一来，"FF"就像甩开了其它的游戏一样。而且随着游戏硬件的发展，游戏也会变得越来越好。所以我希望游戏在没被人考虑以前就应该向前发展。PS2上即可以玩游戏，又可以看DVD，也可以玩"FF"。但在新的游戏出来之前会有很多人事先想知道花了多少钱啊，主人公是谁啊等愚蠢的问题。

FF已经不再是一种普通的电视游戏，她的发展也许是游戏界应该仔细讨论的课题，就像围棋的无穷变化一样，FF的变化也不会完结。

IMPRESSION IS THIS A GAME? WHAT IS THIS? THIS IS TOO IMCREDIBLE FOR "A GAME"!

超出游戏范围，真厉害



召唤兽阿特莫斯！

▲曾经在FFⅤ中出现的十分怪异的MONSTER，它张口血盆大口后可以将任何物体吸入到异次元中。



召唤兽奥汀！

▶曾经多次在本系列中出现的持有一击必杀能力的召唤兽，本次它除斩铁剑外还会使用巨大的圣枪！



前言

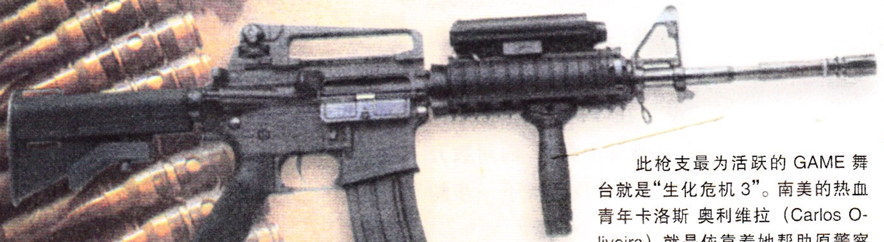
随着 3D AVG 的流行使得“生化危机”、“恐龙危机”和“寄生前夜”这些以枪械射击构成的游戏极为流行。一直想做一个有关于在 GAME 中较有人气的枪的专辑，但一直苦于图片的收集……此次的四周年正好把这篇文章献给大家!

随着期刊成为全彩，以后还会有这种类型专辑出现，毕竟彩页的表现力还是很震撼的。

在专题的制作时曾想过把介绍的每一把枪的详细资料以及所出现的游戏介绍一下，但后来一想，在这种“轻松”的气氛中就没必要向大家介绍那些繁琐的玩意了吧!



从 1960 年开始服役的 M16 是本枪的前身，经过近 40 年的强化，这里登场的 M4A1 比当时的 M16 精减了许多。





此枪支最为活跃的 GAME 舞台就是“生化危机 3”。南美的热血青年卡洛斯 奥利维拉 (Carlos O-liveira) 就是依靠着她帮助原警察局警员 Jill 杀出了重围。



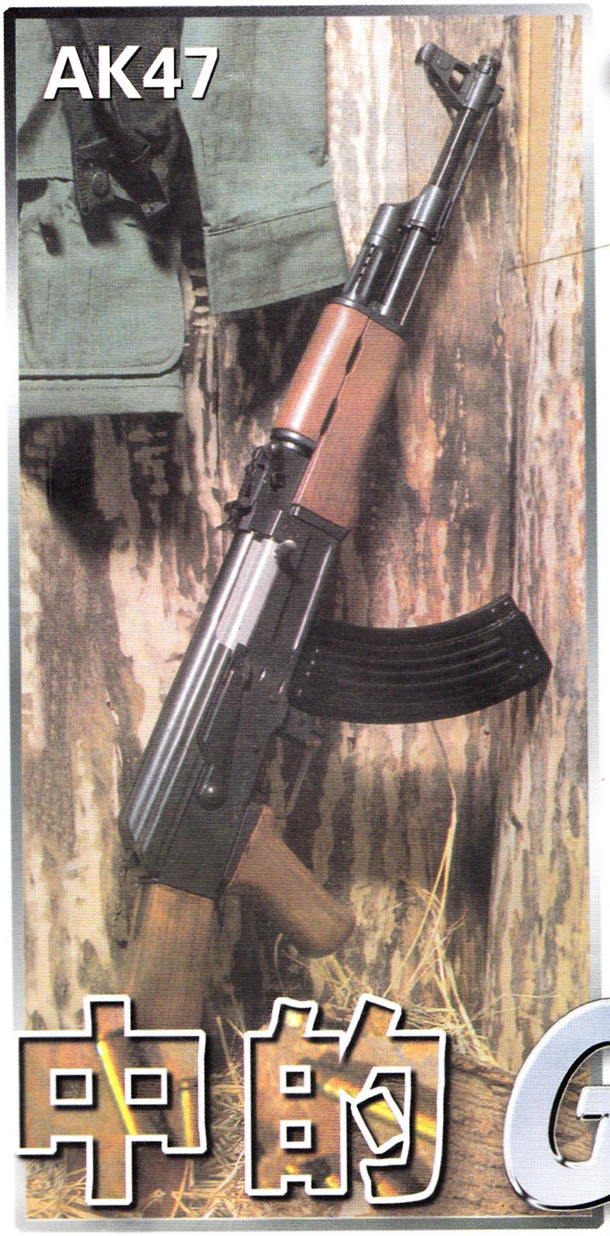
活跃于GAME



戏



左页为北约的标准配置系步兵装备，那么右页出现的自动步枪也应该是原华约的步兵标准配置——AK 系列。当初选择时费了很大脑筋，因为左页使用的是 M16 的强化版——M4A1，所以右页的这里理所当然应该是 AK47 的强化版——AK74，但找了无数游戏也没有见到任何一部作品中有人使用 AK74，直到看见 E3 展上的恐怖分子才感到……最终考虑了一段时间以后，还是决定了……





虽然 AK47 凭借着极为简单的构造设计和在极恶劣环境下的正常工作能力而风靡亚洲战场数十年之久，但在游戏中却鲜有登场，可能是因为此枪的外形不被唯美的日本游戏公司所喜爱，幸好『生化危机 维罗尼卡』中有此武器出现，否则真不知道以什么理由在这里介绍她。

中的 GUN

MP5

如果说介绍冲锋枪，那么无论如何也不能不提 MP5。熟悉枪械的朋友一定知道，她一度是世界上最优秀的冲锋枪，就算是不熟悉枪械的朋友，如果你观看外国电影、电视作品非常多的话，你会在各式各样的警匪片或枪战片中见到她的身影。

MP5 登场的 GAME 就象她登场的影片一样多，但作为主力枪械，最引人注意的是在“生化危机 2”中“第四生存者”的模式里，第四生存者使用的主武器就是这里介绍的 MP5。







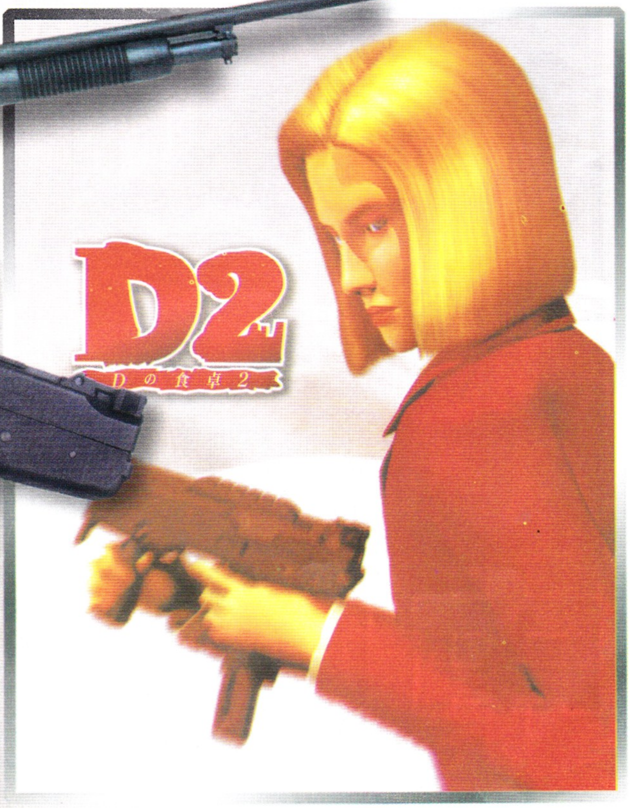
拥有近距离最大面积杀伤力的标准枪械，是近距离区域性攻击的专家，当然这样一来命中率肯定不高，所以不适合精度射击和远距离射击。

SHOT GUN 在游戏中基本是以美军或美警方当时的标准装备为准，但因为其攻击的性能，一直没能成为主力武器。

SHOT GUN







就是微冲，我想不用过多介绍了吧！

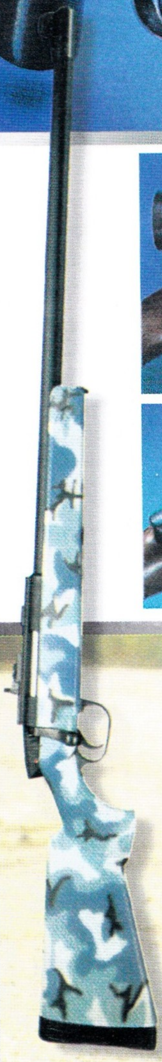


SUBMACHINE GUN

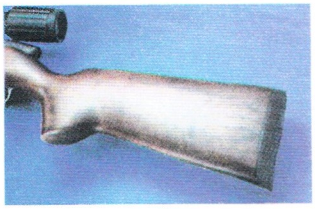
GUN

SNIPER RIFLE













狙击步枪，拥有超远距离攻击特性，当然使用者必须得是 RIFLESHOT。这里介绍的型号是配给美步兵的基本装备。在美军中对于部队中神枪手的真正使用方法也就是在高强度对抗作战时，部分神枪手将被集合在一起统一使用，他们将活动于战场的各个角落，应各部队的要求狙击制高点或对工事内的顽抗敌人给予致命打击，当然也可以随时组成一个远距离火力支持点。

游戏中登场的狙击步枪真可谓千奇百怪，这里介绍的型号与“生化危机 维罗尼卡”中亚斯霍特(Ashford)兄妹使用的是同一型号，也是目前美军的步兵基本装备。



欧洲标准自动步枪





虽然欧洲的大部分发达国家属于北约，但他们的武装并不是全部采用美式的装备，特别是步兵的标准配置，他们会根据自己国家的地理及作战特点来进行特别的安排。这里介绍的是欧洲标准的自动步枪，不过在这里你看不到英、法、意的主力自动步枪，这因为虽然他们的性能非常优秀，但不知为什么日本的游戏公司一直就没有看上过，他们只在一小部分美版作品中登场。这里介绍的几款欧洲标准自动步枪，就是以比利时为首再加上北欧数国的自动步枪，不知为何这些枪械数次被游戏所采用，最为人气的作品就是 CAPCOM 公司的“恐龙危机”。游戏中潜入孤岛的特种部队成员的装备，我想大家应该比我还清楚。





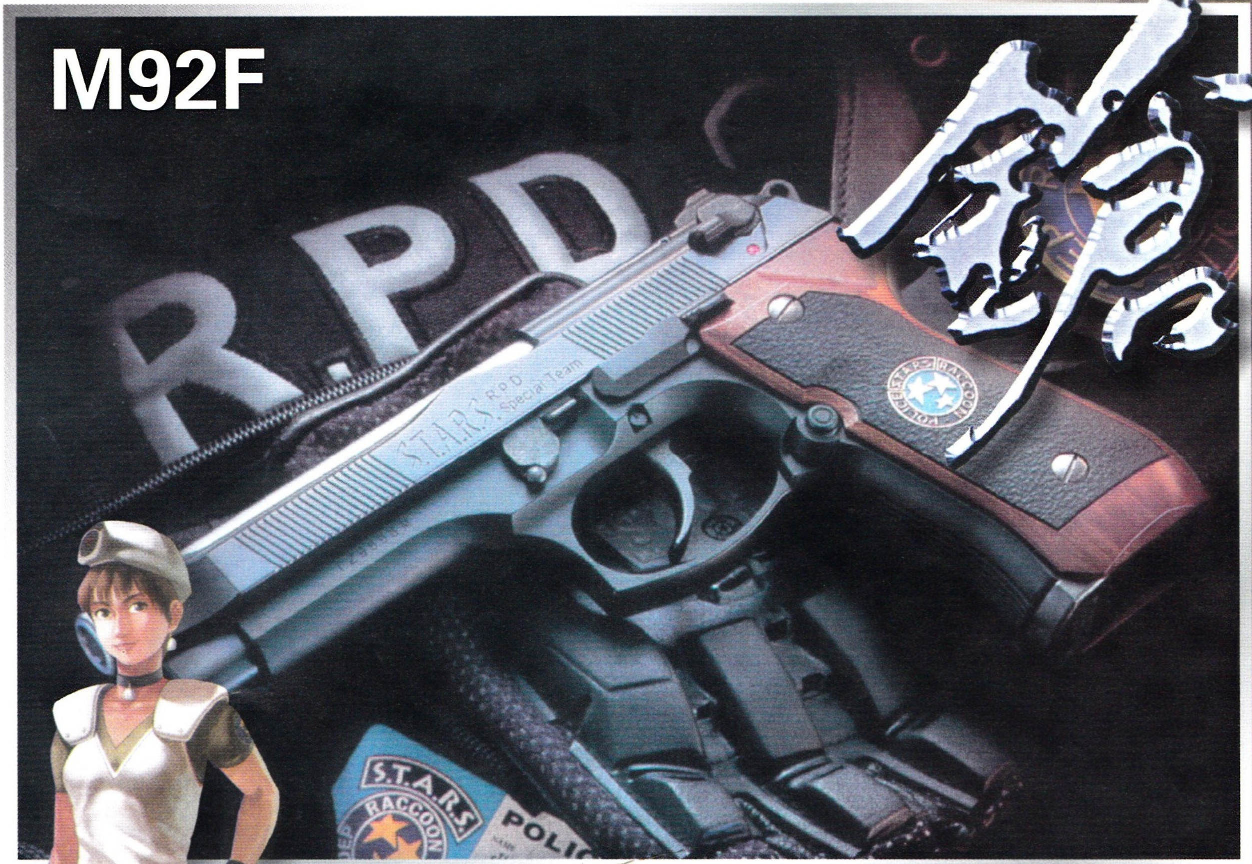
这一系自动步枪具有多用途性，看上图大家就能了解，通过一小部分零件的更换就可以使枪械具有其它的功能。不知道这一特点能否在游戏中有所体现，反正现在是没有看到。







M92F







目前在标准HAND GUN领域内最具人气的枪械之一，在游戏中也被广泛的使用，尤其是“生化危机”系列。正因为当时美警方的标准装备是M92F，所以使得我们很多人通过游戏认识了她。





目前美警方正在装备新的标准手枪，同时美军方也在装备相同型号的新手枪，她就是M92F的强化——M92G。

在影视作品中，许多人都认为大量的枪战片中主人公们使用的基本上是M92F，其实这是错误的，在我们看到的许多香港枪战片中登场的其实是M92F的前身——意大利贝雷塔。

H&K，熟悉枪支的朋友都认识她，作为世界最优秀的枪械制作公司，他们拥有一系列知名的手枪。这一系列手枪以紧凑的格局、极大的装弹量和攻击力、最大的可改造及强化空间而闻名于世，并且这一系列手枪一直是德国军方的标准用枪，由此可见她的强大。

游戏中使用这种枪械的角色基本上都是“壮汉”级的人物，可能是作为大型手枪，她的代表型号只有孔武有力的男人使用起来才班配。

在影视作品中基本也是这样，很少有帅哥和靓妹使用H&K的手枪，看看周润发在好莱坞拍摄的“再战边缘”中的用枪和阿诺在“世界末日”中的用枪以及汤米李琼斯在“天涯追凶”中的用枪，你就会发现，H&K的手枪是属于那些硬汉子的装备。





还记得布鲁斯·威利斯在“终级警探2”中的经典镜头吗？

布鲁斯饰演的警探在击毙两名恐怖份子以后，拿着恐怖份子使用的手枪到警长办公室说：“知道这种枪吗？经过了处理，全部换上了特殊陶瓷，机场的安检根本无法发现……”

那把枪指的就是……



H&K的手枪因为拥有最大的可改造及强化空间，以致于许多大规模的恐怖团伙都利用私人工厂将其改造成为特殊陶瓷制成的X光无法发现的武器。



REVOLVER

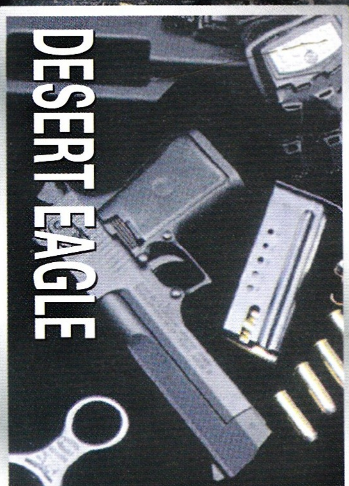
良好的机械性，且不怕卡壳。拥有极为强大的火力，在数款游戏中均被使用，但唯一的缺点是装弹量太少。



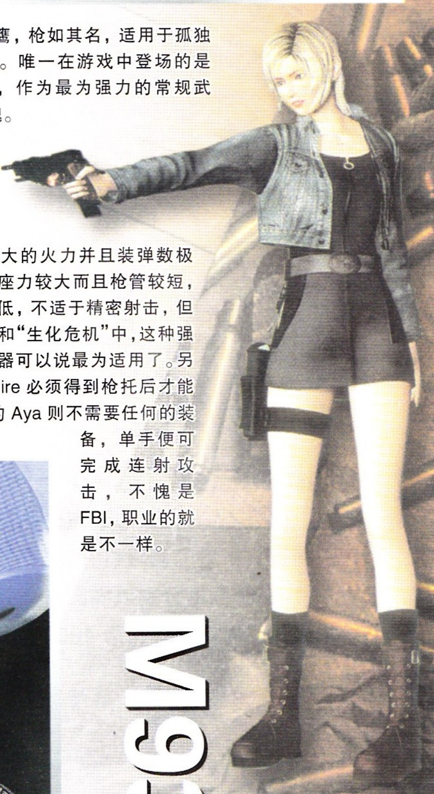


老型号的手枪了，这种手枪的历史比我们的父母都要大得多，如果不是这次『生化危机 维罗尼卡』中帅哥 Steve 曾使用的话……

DESERT EAGLE



◀沙漠之鹰，枪如其名，适用于孤独的高手们使用。唯一在游戏中登场的是“生化危机 2”，作为最为强力的常规武器，她当之无愧。



▶拥有强大的火力并且装弹数极多，不过因后座力较大而且枪管较短，所以命中率极低，不适于精密射击，但在“寄生前夜”和“生化危机”中，这种强火力的小型武器可以说最为适用了。另外，年轻的 Clire 必须得到枪托后才能连射，而成熟的 Aya 则不需要任何的装备，单手便可完成连射攻击，不愧是 FBI，职业的就是不一样。

LUGER

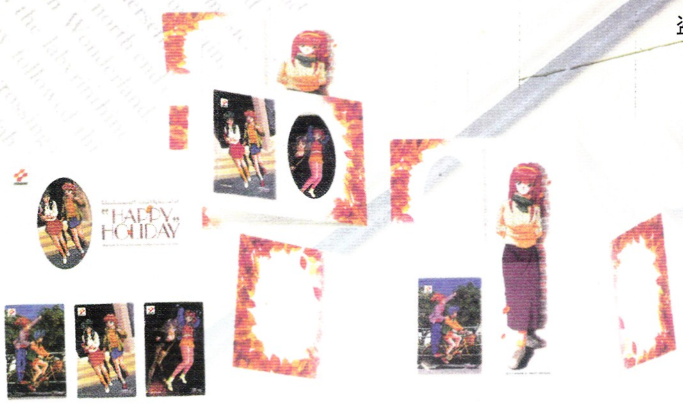


M93R



心跳纪念品特选周边——藤崎诗织

以文具盒的形式登场，其中有特别制作的手表，表盘上画有藤崎诗织，而且文具盒中还有金属质的心跳胸牌。当时发售的价格为12000日元，但属于限量发售的豪华版，所以基本上已经不能买到了，而且市面上也没有这种商品的盗版出现。





心跳纪念品特选周边——钟

当时发售价格为7000日元的挂钟，通过设定每一个小时或选定的时间达到时，钟会自动放出有“藤崎诗织”所演唱的歌曲，而且钟下方的人偶还会随歌曲转动。

心跳纪念品特选周边——折叠用画框

这是专门对应“心跳纪念品”众多的彩色卡片而推出的特别周边，折叠的画框打开以后可以在三个插口中放入不同的卡片，三个画框分别以椭圆、棱形和方形来表现卡片的图案。本周边当时发售价格为4000日元。

絶版周边大集合

每次的杂志中都会为大家介绍优秀的周边产品，在四周年之际，向大家隆重推出——绝版周边，当然这里收集的绝版只是真正的众多绝版中的极小一部分……

从外形上我们很轻易就可以辨别出这一周边的类型，其实别看我们原来介绍的周边中金属制品占的比例很少，但其实日方这种类型的周边有很多，不信就往后看吧！



购买，导致……
很出色，因此当时发售时有许多人
边在这一方面做得可以说是真的
美的面容也表现出来，而这一款周
很少有模型能够将人物的完

FFⅧ女主人公——丽诺娅



FFⅧ男主人公——斯克尔



看看仿制品……
品，看看画面上的模型制作，再
实那大部分都是国内的仿制
较大的游戏店中都见过了，其
这类周边大家应该已经在



生产了……）
的宝贵程度了(不过现在这款周边已经开始再
典之作，能看出来的人自然也就知道这枚戒指
的经过仿旧处理的戒指究竟是来自于哪部经
友们才能一眼辨认出挂在树枝上的并不起眼
哈哈哈哈……只有经历过 SFC 时代的朋

流浪汉物语





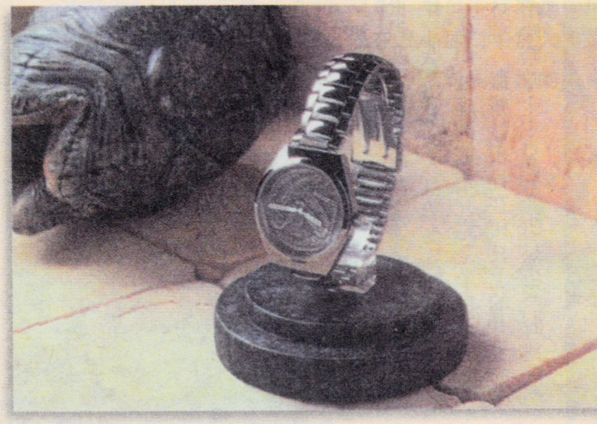
这是 SQUARE 近期极受好评的游戏，它所推出的周边也受到了游戏热卖的很大影响，以致于，在国内已经有了这类周边的大量生产，但比起做工的精细，我想远远没有日方制作的优秀吧！

美版游戏周边
——金属制品一览

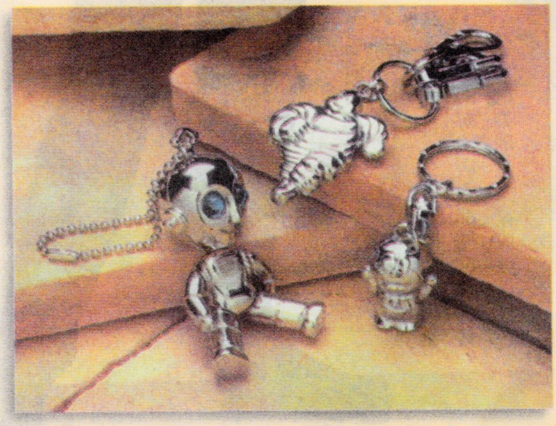
并不是只有日版的游戏日方才为其制作周边，本部分介绍的就是美版游戏部分周边，这些由日本周边制作公司制作的产品不光带有美式的风格，日本商品的细腻也同时体现在其中。



星球大战、异形、蜘蛛人、蝙蝠侠等等



异形蛋模型及限定手表



圣剑传说

金属限定版



特殊限定版



卒业（毕业）



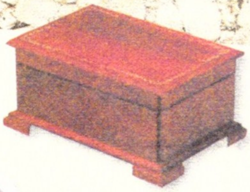
精美异常的夹核桃器，也不知道日本公司是怎么想的，明明是一个恋爱的校园类作品，偏偏要在豪华限定版中赠送这种礼物……可能他们是要说明，上学和毕业的过程就像……话又说回来，这一周边真是很精美，好想拥有一个！

皇家骑士团

夹克







飞镖





SFC 版的超豪华限定，不仅拥有普通限定版的钥匙扣和八音盒，还能够得到两张海报与一个挂布，而且还可以从夹克与专用飞镖中任选一款，真是物超所值。



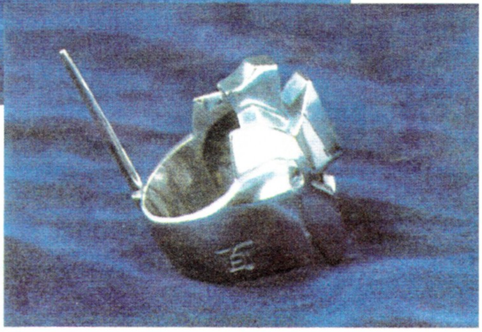


命运的抉择

高达世纪纪念

虽然在六月发卖，但铁定会成为绝版，因为——各款限定100个！

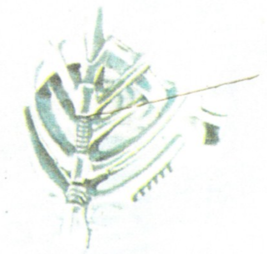




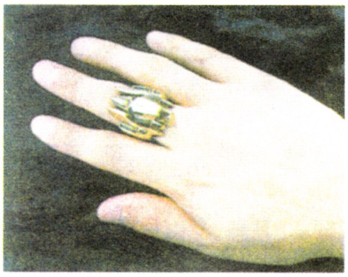
▲百式，分别由纯银及18K黄金制作，价格为180000日元。



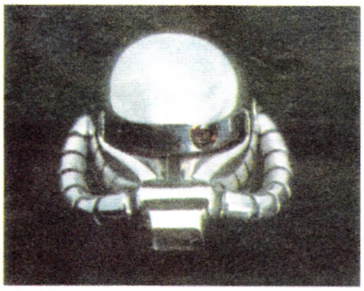
▲联邦军标志，18K金制成，29000日元。



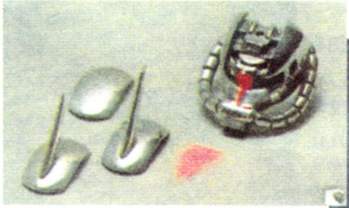
▲基恩军标志，纯银制成，22000日元。



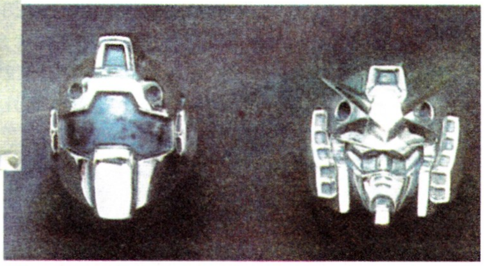
▲▶限定版中的百式拥有可拆卸的天线。

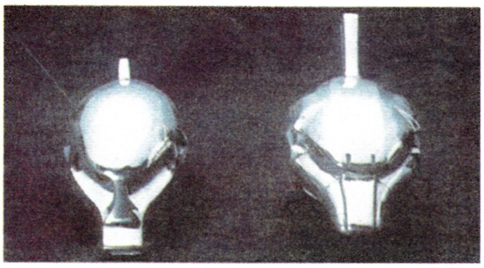


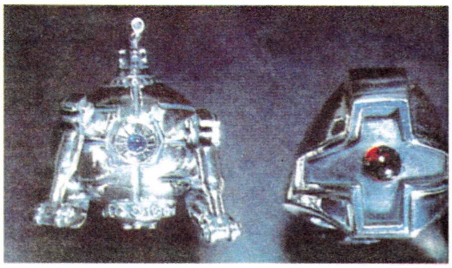
↑↓↘各类著名机械人及机体戒指，由纯银及天然水晶制作，价格22000～39000日元不等。

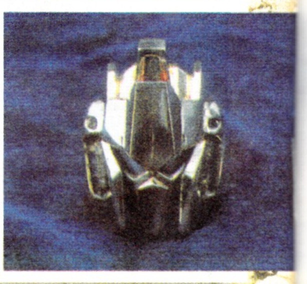


▲可更换各种头饰的MS－06S夏亚专用扎古，纯银制成，39000日元。














特集 街机市场真的变得冷清了吗?

~游戏中心向智能娱乐空间的转化~



街机的未来究竟如何?

在家用机高画质、高档次的今天，街中游戏厅的客人越来越少。另外耳边也总响起“街机冷清了”的传闻。但是，真是这样吗?另外，在世嘉的街机世界里今年将努力实现从“游戏厅”到“智能娱乐空间”的转变。从现在到即将要来到的大变革这一段时间内，我们来探求一下其真相。到底街机真的受到冷落了吗?马上就要知道答案了!







SEGA



街机真的冷清了吗?街机在重复着潮起潮落吗!? 首先还是让我们重温街机的历史

主要街机游戏的出现时期

七十年代

- 1978/太空侵略者(TAITO)
- 1979/小蜜蜂(NAMCO)

八十年代

- 1980/吃豆(NAMCO)
- 1982/铁板阵(NAMCO)
- 1985/太空哈利(SEGA)
  /太空巡航机(KONAMI)
- 1986/OUT RUN(SEGA)
  /FANTASY ZONE(SEGA)
- 1986/异生物射击(TAITO)
- 1987/冲破火网 2(SEGA)
  /R-TYRE(IREM)
- 1988/俄罗斯方块(SEGA)
  /胜利赛车(NAMCO)
- 1989/快打旋风(CAPCOM)
  /女神传说(NAMCO)

九十年代

- 1990/雷电(SEIBU 开发)
- 1991/街霸 2(CAPCOM)
- 1992/VR 赛车(SEGA)
- 1993/VR 战士(SEGA)
  /漫游美国(SEGA)
  /山脊赛车(NAMCO)
  /侍魂(SNK)
- 1994/VR 战士 2(SEGA)
  /KOF'94(SNK)
- 1995/电脑战机(SEGA)
  /恶魔战士(CAPCOM)
- 1996/VR 战士 3(SEGA)
  /铁拳 3(NAMCO)
- 1997/电车 GO!(TAITO)
  /火热节拍(KONAMI)
- 1998/死亡之屋 2(SEGA)
  /世嘉拉力 2(SEGA)
  /跳舞革命(KONAMI)
- 1999/VR 射手 2-2000 版(SEGA)
  /F355 挑战赛(SEGA)
  /打比赛马俱乐部(SEGA)

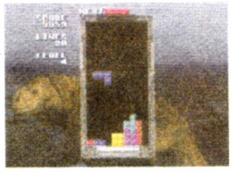
2000 年以后会怎样?

众所周知 TAITO 发表的《太空侵略者》开始了街机游戏的黎明期,然而进入 80 年代以后,SEGA 却占据了很大的市场份额。是啊!SEGA 的动向如何,很可能影响到今后的街机业,先来回顾一下游戏业的历史吧!

70 年代 "侵略者屋"(只有《太空侵略者》的游戏厅)大流行

电子游戏诞生于 70 年代初期,当时的情形是一般设置在商场顶层,我们少有看到。直至《太空侵略者》的出现,使这种状况有了突变。在这样的情况下,像"侵略者吧"、侵略者屋"这样的专门店如雨后春笋般应运而生,那以后很多公司加入了电子游戏的开发行列并推出了许多被后世称赞的游戏。随着游戏者数量的增加,游戏厅的数量也增加了。

80 年代 体感筐体与俄罗斯方块



▲随着游戏类型的不断增加,玩者也因此分成了几大派系,不过这也确实推动了几种很流行游戏的发展。





▲街机框体的大型化和拟真化对游戏中心产生了极大的正面影响,但随之带来的是场地的拥挤,以及单位面积的资金回收率等问题。

进入 80 年代,可以看到电子游戏画面方面的进化,来自游戏者的呼声也越加强烈了。但是,筐体是以所谓的台型机和柜型机为中心的,毫无视觉冲击可言。直至天才制作人铃木裕创造出被叫做体感筐体的大型筐体游戏。从《HANG ON》开始的所谓体感游戏系列的《太空哈利》、《OUT RUN》、《冲破火网 2》每款都受到好评,各个游戏厅也借着这股东风变得大型化了。另一方面,与针对游戏迷的游戏不同,《俄罗斯方块》在上班族中间广为流行,以至许多游戏厅都门庭若市。

90 年代 从对战格斗游戏到音乐游戏的发展!

进入 90 年代,电子游戏面临着一场变革。由于《街霸 2》的出现,"格斗"这个要素浮出水面。游戏厅内设置了大量对战机台,使之十分流行。3D 主板出现后,更有燎原之势,各公司进入了竞争时期,随之而来的是游戏开发费的一路攀升。另外,由于 SEGA 的《UFO 抓公仔》和《照相俱乐部》很受欢迎,游戏厅也一改原有面貌,在店内装饰上有了变化。很快,像"JOY 宫"一样的综合型娱乐设置有了长足的发展,SEGA 的名气也越来越大了。





▲游戏画面的升华以及玩法的创新都是推动街机发展的重要动力。

2000 年 下一个畅销作品会在何时出现?

接着,我们迎来了 2000 年,期待大作的的时代到来了。有一个征兆出现了,那就是 SEGA 的《打比赛马俱乐部》和"街机 = SEGA"的年代相比,现在的 SEGA 给人以家用为中心的印象,实际上,今年的 SEGA 将让我们领略到一场街机的大变革。要追及它的全貌,还得听听 SEGA 的各位制作人对现状和未来怎么说。



神风会吹来吗？

如果有进一步的企划，便可以使街机与家用机连动。

——这次的特集是“街机真的冷清了吗?”那么您那边的开发现场是怎样呢?

中川——乍一看，确实能看到很冷清的样子。可那是相对于全盛期来说的呀。现在这样的状况以前也出现过好几次呢。就像《UFO 抓公仔》、《照像俱乐部》推出之前一样，大家都开玩笑说：“也只能等待“神风”快点吹来了。”(笑)一般大众关注于游戏是有周期性的，是呈波浪状的。现在正值音乐游戏的波浪告一段落，想必是一个难得的机会。如今很多街机厂商去转做家用游戏了呀。但是，我们还努力执著于街机，因此相信会有转机的。要说怎么做，还是那样把游戏区分开。在努力制作有趣的街机游戏的同时，也努力制作有趣的家用游戏。然而，只是那样到目前也没什么变化。原来的方法是把街机出过的东西移植到家用机上去，但在如今的市场，只是那样是卖不出去的。所以现在利用街机游戏的世界观和系统，再在家用机上努力创出新的游戏。像《死亡打字》一样，把街机和家用机放在一起考虑，便会构思出这样有趣的游戏。在家里玩儿，有很好的键盘练习嫌游戏的功能，而在街机上玩的话，比如一个女孩子在熟练地敲击着键盘，肯定会吸引来不少观众，而她的感觉也会挺不错的吧!(笑)

——现在是在家里也可以玩到高水平游戏的时代了

中川——街机这边，如果没有好游戏使不能把客人吸引到游戏厅来，与家用机互换就更不可能了。对战游戏和赛车游戏等大众游戏虽然拥有一些固定的玩家，但不推出新类型游戏是不行的。现今街机和家用机已水平相当了，这样可以完成各种各样的构想，所以把家用机和街机放在一起进行构思和创意也是很容易的。

——第一软件部成为分公司以后，在工作上街机和家用机的比重是怎样的呢?

中川——构思好的启划，先会想一想它适合于哪一边，然后再开始制作，然后会想，要把它从街机移植到家用机怎样做才有趣呢?要是从家用机逆移植到街机又要怎样怎样做呢?要是能多人游戏又该怎么做呢?就这样产生了各种想法。今后的街机会禀承“人工智能空间构想”推进网络化进程，所以会在街机上诞生有趣的网络游戏哟，那么有意思的话，DC 也会被连接上，而在 PC 上也有的玩吧!可能会把所有的娱乐平台连接起来呀!



——通过“人工智能空间构想”能创造出何等有趣的东西呢?

中川——当然是在高速的网络中，这样便会创造出各种有趣的事物。只要把街机放在游戏厅里就行的时代已经终结了，今后的潮流是游戏厅的变革。

——主基板的性能和现在一样吗?

中川——当然要用新主板，但关键是用它能制作什么。我们用了“NAOMI”以外的“HIKARU”主板制作了游戏《消防员》，然而要是使用比“HIKARU”更好的主板制作的话，那会是很辛苦的，而且也不利于移植。但如果用它制作一款画面究极的赛车游戏的话，再辛苦也值。就是说要根据游戏对主板性能的需要来选择。实际上，今后对硬件的要求并不是那么重要，就像手机上网只通过一块小屏幕便可做到那样，还不是因为有各种各样的创意呢?而就这些而言，现如今的街机才是一株刚刚植下的树苗，我们要努力将它培育成材。我想，真正的工作现在刚刚开始。

SEGA

第一软件部的发展方向是?

在软件 1 部，街机和家用机的比重大概是相等的。根据游戏的出发点来决定是出在街机上还是出在家用机上，一个全心投入而创出的作品，就算它的形态有所改变，但作品的灵魂仍会忠实再现的。第一软件部今后会继续活跃在 DC 和街机上。

将想到的企画决定应用方向：家用机或街机

不仅要体现游戏精髓，流畅的运行也是考虑的一方面

射击火花



继承前作，NAOMI 本体上优化了映像，这一世界观在后来的“复仇僵尸”中转用，更加移植到家用机……

奇特街机游戏登场

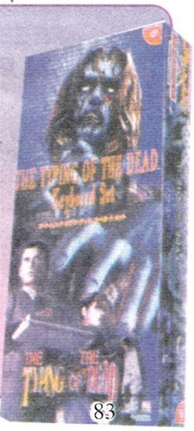


“在街机上装上键盘会怎样?可以会十分有趣吧?”尚处于计划阶段的这一转变是个十分漂亮的主意!

家用机也有



另外，将此想法应用转植到家用机然后是 DC。由于有键盘，可以说为与 Internet 连接提供有利条件。



目标是成为次世代的成功厂商!



小口久雄

游戏厅不光要有游戏机，还要把人和环境容为一体（SEGA第三软件部 小口久雄）

HISAO OGUCHI

游戏厅也有分门别类的必要

——这次的特辑是“街机真的热潮已退了吗?”您认为如何呢?

小口——前几天，我去了新宿，对新游戏进行市场调研。看到在《打比赛马俱乐部》的旁边总是有6、7个人等着玩儿，其中不乏女性玩家。如果以后都会提供这样受欢迎的游戏，我认为街机市场是没问题的。因为仍有大众喜欢游戏啊！我想还会有不少好玩的游戏会推出，如果开发者、厂商、制作人他们再贡献出一些智慧的话。然而现在，许多游戏厅里都充斥着内容、形式极为相似的作品，这样是不会使我们的客人感到有趣的。

——您以为处于现在这种状况的街机最需要些什么呢?

小口——对于来消遣的人们，他们在不同时期想得到的娱乐是不一样的呀。今天也许想沉浸在喧闹的节日气氛中，然而也许明天就想在恬静中消除工作的疲劳。所以，我认为应营造能适应各种各样需求的娱乐空间，拿卖东西做个比方，有一家百货商场，就算在那里什么都可以买到，但如果在它周围有很专业的专卖店的话，需要更高层次服务的顾客就会去专卖店吧。我想街机业界也是同样的道理吧。现在甭管哪个游戏厅提供的娱乐都是一样，有如缩小了的百货商场。我想如果能在它的周边建造其它娱乐设施的话，顾客也会欢迎的。

——第三软件部认为今后的街机是怎样的呢?

小口——现在，SEGA正在推进它的“人工智能空间构想”，但我想只是那些是不够的。我的构思可能有点不同。如何让人们来到游戏厅?就是我经常说的，营造一个与平日完全不同的“节日气氛”。迈出游戏后便又能返回平时的世界，这不是很有意思吗?然后的关键就是“交流”。不止是和你去游戏厅的朋友，还有和你对同一游戏感兴趣的人，以及那里的工作人员，这些人的存在都是非常必要的。要把人们拉到游戏厅，除了游戏本身要有趣以外，人们的交流也是不可缺少的。

——成为分公司以后，在游戏的制作上有什么变化?

小口——其实我认为正常的比例应该是街机占4成，DC占6成。但考虑到风险，在第1年里不管怎么做也必须重视那数字（软件销量与街机营业额）。在对《打比赛马俱乐部》的资料进行更新的同时，也不能停止制作新的企划。我个人认为，还是街机比较有意思呀！因为没有家用平台那样的限制，对一个什么都能做的制作人来说，这恬恬是十分重要的。我想我公司以外的人也能在那上面做出好游戏来。

——包括街机在内，你是否担心今后的游戏界。

小口——没问题的，游戏是绝对没有尽头的，还有很多创意思考中呢。各厂商再加把劲就会创造出新的娱乐。但值行注意的是，像聊天室、电邮及使用手机玩游戏这样的娱乐越来越多了。又好玩、又简便，我们这个时代正在加速向那边靠拢。麻烦一点的东西没人肯接受，相反大众会选择简单易用的。一定要多花些心思在游戏上面呀!

——最后想说点什么?

小口——我们想做些能改变业界的事。社长不是说“WAO!”了吗?我觉得他说的没错，而大家也想朝那个方向努力。不不改变重视利益的前提下实现“WAO!”，请大家拭目以待吧!

SEGA

第三软件部的发展方向是?

看到《打比～》获得大成功的软件三部在被问及制作此游戏的契机时回答说：“这实际上是根据小口部长在浪人时代的真实体验而创作出来的。”当时的小口部长热忠于一个叫BINGO的博彩游戏，不仅因为此游戏富有战略性，还因为那个地方气氛特好，更因为通过游戏能结识很多朋友。这一切都给小口部长留下了美好的回忆。今后的关键会不会转向“建设玩家公社”呢?

密码提供与人相逢的“游乐场”

现在没有大人可以置身的地方了



去年秋天以来收入最多的赛马育成游戏。

攻略法和卡片交换等玩家交流方式产生。



◀像弹珠台类型的大型框体也是游戏中心必不可少的种类。

怎样看待家用游戏，怎样制作吧？

因为追求最尖端技术是我们二部的任务！

——提起 AM2，给人印象最深的就是它是一个一直在街机技术最前端的小组。但最近的《莎木》更抢眼，似乎遮住了街机的光辉。这次请来的负责街机工作的（最新作是用 NAOMI 主机做的《OUT TRIGGEN》）片冈先生。片冈先生最近怎么样？

片冈——的确《莎木》的推出可能使街机不那么显眼了，但这两方面都是认真做的呀。只是最近的游戏厅里，为了玩某某游戏而来的人少了。

——现在制作街机游戏有何感想？

片冈——一方面通过 DC 的网络功能确立企划，另一方面根据街机的特性来制作游戏，最近推出的街机游戏《美国大卡车》不光在日本，就是在海外也得到了很高的评价，这样的大型机意外地卖出了许多台呢。做一些有特别设计的作品，还是会有人来玩的。我想街机另一个意思就是“最终的多用平台”。不管国家、用户、主机的怎样的不同，它都能给大家带来欢乐。这是以后的重点。换句话说，这部分没家用机的份，是街机游戏的特权。

——今后的街机，您认为将有什么变化？

片冈——“人工智能空间构想”已是话题了，而用它能做什么呢？实际上已想出了各种各样有趣的构思。不只是和远方的人进行通信对战，如果能做到的话，就能产生一些连我都想玩的构思啊！（笑）人气的格斗游戏和赛车游戏系列是不会消失的，如果推出新的硬件，并使用完全凌驾于家用机的新技术的话，以这种方法精心打造的大众游戏有突然推出的可能。因为我们是二研，所以将来会那样做的！

——今后二研还会推出格斗游戏和赛车游戏吗？

片冈——我想那是肯定的，但不是现在，我想不久那些名作的进化形就会呈现在大家眼前。

——只是，有这样的看法说，格斗游戏的热潮已退。您认为？

片冈——确实有那种说法。随着硬件的进化，软件的数量也有增加的趋势。相对于硬件和技术的平稳发展，制作上那些用华而不实、荒诞不经的噱头来蒙蔽玩家的行为显得十分不协调。一句话，系统的进化，带给玩家的只有负担。所以，如何让双方都能接受成熟了的系统是很重要的。



片冈洋

因为街机是最终的多用平台（片冈洋第二软件部制作指挥）

HIROSHI KATAOKA

——格斗游戏的画面还会进化吗？

片冈——我认为还会，仍然不能只依赖于硬件呀。就这一点来说《魂之力量》真是了不起，影响力也超过了别的格斗游戏，我们是以真实为目标的，所以再有像《VR 战士 3》那种水平的作品是决不允许有的。在动作上、画面上都将到达极限。不是角色素材的问题。打个比方，同样是八极拳，现在做的话会创造出一个完全有别于过去的真实的结城晶。大家一定会看到那令人惊喜的变化。

——今后，二研的街机游戏的发展方向是？

片冈——说“最尖端技术的实验场”可能有些过分，但那是我们二研的追求，现在，铃木裕部长暂时离开了街机部，大家可能有些寂莫吧，但谁也不许说“二研完蛋了”。（笑）过不了多久，一定让昔日的 FAN 的热性重新燃起。

SEGA

第二软件部的发展方向是？

总结一下上面的访谈，片冈先生做了各种大家感兴趣的发言。曾经构筑起街机全盛时代的旧 AM2 研，最近好像销声匿迹了，还好可以预感新的一年会有所动作。再次给这个停滞了的街机市场带来活性化作用，依然能玩到富有魅力的游戏，直期待二研的新作呀！！！

人气话题的“连续产品”一定会出吗？

与硬件匹配的软件定期推出



能体会乘驾大型卡车的优越感。这是家庭机无法模拟的。

终极的赛车模拟游戏“F355 挑战者”。三画面显示也是当时的流行话题。次世代和主机性能能否达到这一水平。





97 年“VR 战士 3TB”之后又出了“格斗之蛇”的二研不断有格斗游戏推出。传闻中的新作会诞生吗？

现在只是没有纯粹的好游戏

佐佐木建仁

继续摸索着制作新游戏
（佐佐木建仁 第五软件部长）



只要制作的是精品，新时代就会到来。

佐佐木——单看现阶段的街机市场，确实很不景气，印象上在推出《VR战士》之前，街机也处于此种逆镜中，直接了当的说，这就是业界的沉浮。可也许在到了“穷途末路”的时候，会突然闪现出一些崭新的构思，接着像那次一样挽回局面，而现在正处于谷底呀！去年的音乐游戏虽已告一段落，但如果像《打比赛马俱乐部》那样的游戏还会源源不断地推出的话，街机会再次火起来的。

——您这样说的理由是什么？

佐佐木——现在这点东西玩家已经玩腻了，去哪个游戏厅玩到的不都是一样的吗？还不都是放置着形状相似筐体，看上去没什么新意。但是，站在游戏的立场上考虑，历史也是在重复着的。还不是在“太空侵略者”时代只有《太空侵略者》，在“街霸Ⅱ”时代只有《街霸Ⅱ》吗？这几年音乐游戏大行其道，这其中有SEGA未涉足的。纵观历史，你不难发现曾经流行过的体感机、《VR战士》、《照像俱乐部》、《UFO抓公仔》等都陆续获得了成功。因此，SEGA要制造的是新的流行，那可能是新兴的“人工智能空间构想”，也可能以现在的《打比赛马俱乐部》为契机。

——有来自硬件水平提高了的家用机的影响吗？

佐佐木——像那样“不去游戏厅就玩不到”的游戏，现在有很多。也有专程来玩的客人，这样的游戏如果多做点的话……

——现在制作游戏的方法和经前有什么不同？

佐佐木——其实看看就明白，现在的方法和以前没什么区别。但以后不变不成了，我们正在推进着“人工智能空间构想”，其实是想通过它来提供网络的未来形态。3、4年后可以在家里体验到这种网络环境，而街机上最晚在明年就会实现。

——五研在成了分公司后的发展方向是？

佐佐木——像从来那种街机先出DC再移植的做法，以后很难再有市场，五研的方向并不是加速向家用机市场靠拢，而是继续执著于对新街机游戏的开发。街机游戏还是不会消失的，我本人认为还有发展的可能性。“有好游戏就能火起来！”，我们要以这样的心情来继续这事业。

——何时会实现？

佐佐木——老实说，真正意义上的新游戏在明年以后就会推出。像现在的《星球大战》和《NASCAR》一样的制作思想被延续，但不是以新世界为目标的游戏，我们是不会再做了。也就是所谓的让街机大行其道，而且那样没什么不好的。在世界范围内的市场都有这样的要求，所以我们不能停下来。在另一方面，又不知道什么游戏会在市场获得成功，所以必须经常向市场提供新的产品。五研会朝那方向努力的。

——最后有给大家的信息吗？

佐佐木——总之，SEGA下次要做的是一款崭新的形态的街机游戏。而5研还是要制作那些软件部分的，请期待吧！只要有好游戏，新的时代就会到来，SEGA每个部长都这样想。现在虽然没有发表具体的作品，但心里面想的都是“下个新街机游戏我们来做！”没错，我们也会努力的。

SEGA

第五软件部的发展方向是？

尽早找到网络游戏的未来形态

从世嘉诞生可以步入五道的游戏

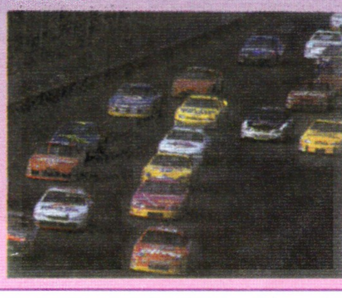
软件5研增加了甚称“可以步入王道”的游戏，也预备了一些DC游戏，并且，积极投身于“人工智能空间构想”，佐佐木说过“要在那里设下重兵”。提及时间他说会在明年6、7月份看到一些东西，又说：“说不定再快点也有可能。”（同）





无暇顾及精美画面，超过900公里的时速让玩家享受竞速的劲感。

“NASCAR”的赛车开发之中，这也是通往五道的产品？



归根结底，还是“好作品”的提案



名越稔洋

世界的网络化是一种宿命（名越稔洋 SEGA第四软件部部长）

TOSHIHIRO NAGOSHI

我想追求100日元能享受的满足感

——随着《SPIK OUT》和《VR NBA》的发表，四研变得成熟了，那么最近还好吗？

名越——甭提了，这么不景气的时候还要做街机游戏呀（笑）。因为现在游戏的制作周期很长，本来说好在2月的AOU推出的，但结果还是没出来。其实就是2款游戏，1款是类似于《SPIK OUT》那样的4人协力型的新游戏，还做了一款3D射击游戏。

——看看现在的TOP10投币率统计，就会发现新游戏是很难上榜的呀。也可以说在上面停留不了多少时间。您以为这种难创新高的现象是怎么回事？

名越——我想厂商一侧对这种情况是再清楚不过的吧。结果是要说今年的新作比上一年的游戏强，又会有谁能接受呢？问及原因，有的说是因为没有做出创新的游戏，有的说因为大家都不喜欢去游戏厅了，真是说什么的都有。但当对他们说“这个时期还是做点什么好吧！”的时候，就没一个人哼声了（笑）。最后，没有找到一份像样的回答。

——那有什么办法能打开局面呢？

名越——比如说，要把画面就得漂亮，就要做长期不懈的追求，更要真正做到“有制作精品的强烈冲动，并且在保证其高水准的同时，适时地推出”。接着，就会发现那些已有的类型和制作手法已不能适用于现在了。原因是现在那方面的发展差不多都停滞了，但如果能转变看法的话，一个有着新规范的时代将会到来。所以我想，如果能转变制作手法和构思的话，还会产生各种可能性呀。

——家用机的水平已经很高了，街机在什么地方还存在差距呢？

名越——以声音和画面为代表的力量，将渐渐地变弱，但我觉得今后的街机应是这样的。比如玩1次/100日元的话，用1000日元可以玩10次，就算店方提供的形式会有改变，而最终准都会想以100日元的份量来换取真正意义上的娱乐。100日元能做什么？能给与玩家怎样的满足感？我要追求的就是那部份。如今的游戏在制作上，总是不怎么能表现出时代性。游戏也好，游戏性也好，因为终究是旁系文化。而流行的商品，还是要多出一些顺应潮流的东西呀！那是什么我还不太清楚，但如果一个商品中聚集了现在这个时代中所以关键的东西，它一定会非常好卖。但现今中这样的东西并不多。不论街机还是家用机，都应该出一些能更多反映时代的商品，应该对时代性多一些关注。像现在这样可不行呀！必须要有一种以能充分反映时代性的形式制作好玩游戏的姿态。

——今后是怎样的方向？

名越——游戏向网络化发展是时代的潮流。世界的网络化可以说是一种宿命，但，不是说连起来就万事大吉了，能连接起来说到底也是好的，然而不能说那就等于有趣。虽然在制作费上有点矛盾，但还是要做能让大家叫好的游戏。我们会想尽各种办法的。

SEGA

第四软件部的发展方向是？

名越部长介绍的都是街机游戏。2个作品里，一个是继承并进化了《SPIK OUT》系统的游戏。另一个是，在筐体上加入了新要素的射击游戏。关于家用游戏方面的回答是“情况允许就会出”，还是让我期待那些令人耳目一新的游戏吧！

在不知方向的现在，努力的发展方向？

提高生产性30%可能诞生的新作品

四个筐体相连接，各个画面间具有通信协助能力，现在还拥有众多忠诚玩家的“スパイクアウト”。最新作是它的进化形吗？





那个新射击游戏又是什么呢？

“现在做什么好呀？——现阶段还不好回答这个问题。名越先生说过，“世界的网络化是一种宿命”。然而，下一个新射击游戏好像还不是那个路线，可能过了夏天就能看到。今后请关注四研吧！

只有SEGA能做到那些



兼安时纪

网络改变着娱乐!!(兼安时纪 SEGA未来研究开发部部长)

TOKINORI KANEYASU

次世代街机真厉害呀!

——SEGA的游戏厅之所以能给人以整洁的印象,和成功地转变成游乐场有直接的关系。而今年夏天更想使其转变成“智能娱乐空间(暂订)”。关于它,还有一些没说明的构想,将在本次特辑的最后做个交待。而对这次特辑的回答是“必定会有新的希望”。以“JOY宫”为代表的,维持着许多新事业开发工作的未来研究开发部部长的您,给我们带来了什么消息?

兼安——虽然大家都说街机没戏了,但SEGA还在获得着收益,和去年相净增11%呢。这是我们通过努力而得来的,没什么不好意思说的,有时街机想进一步获得成功是很难的,但对我们的大多数游乐场来说没什么影响。

——谁都知道您那里在开发着“JOY宫”等项目,进展如何呢?

兼安——最近,除了要翻建在御台场的“JOY宫”以外,还承揽了京都防灾中心和水族馆的游戏部分,而这些将是组成以后的“智能娱乐空间”的重要部分。所以政界人仕、学者及通产省部在进行着关于电脑画面的未来形态的基础研究。并和邮政省一起探讨着未来网络社会的研究主题。不只是现在的“JOY宫”,SEGA正向着更大的事业迈进。

——那真是很了不起呀。难道在日本的游戏厂商中,能做到那些的,只有SEGA吗?

兼安——我想是那样。只为在日本“JOY宫”这块牌子很响呀!特别是很受外国人青睐。最近迪卡普里奥还来我们这里租下全场玩了两个半小时呢。

——今后,您所说在游乐场将会就成什么样子?

兼安——一方面,我们想逐步地增加主题性。另一方面,想对于街机游戏和家用游戏进一步地进化。老实说,大型机和体感机之间只应该有玩法上的差别。但那只能增加店方的负担。那样的话,游乐场将会演变成为它的理想状态吧。现在的构思是如何改变现行的付费体制。我有这样的想法,就是按游戏时间付费,而并非现在的100日元玩一次。采用了“时间从量制”的话,那段时间就由顾客自由支配了。放一台机器进去,一个月挣多少钱。这是以往以来游戏厅的想法和对游戏的评价。结果只能购买价格低廉的游戏,那还和DC、PS2的软件有什么区别。那样,店方一侧也无法体现出孰优孰劣。其实,1台机器能赚多少钱并不重要,而重要的是这个店1天能赚我少钱。说极端一点儿,就是没有人来玩游戏,还不是得照付电费吗?那样的话,就算没人玩,也可通过时间制来收费,何乐而不为

SEGA

未来研究部的发展方向是?

SEGA使以前被称为“藏污纳垢之所”的游戏厅,变成了如今游乐主题公园。唱主角的无疑是SEGA的“JOY宫”,而创造它的就是“未来研”。然而那样的游乐场又将向“智能娱乐空间”进化。7月前去参加由日本新闻社主力的“梦技术”活动的兼安先生将发表它。在那里提出的未来景像是什么样的呢?真想快一些知道呀!

游戏厅向娱乐场所的转变

今年夏天娱乐场的构想就会明了?







世嘉的娱乐设施今年夏天开始大变动!以十年为一个周期将有大变化的街机游戏和游戏厅。面向21世纪,新的大幕即将拉开!



娱乐区构想的关键是『街道文化革命』。『再有比较重要的是从事的服务内容』,兼安部长说。

呢？随之而来的将是游戏制作观念的改变。像那种玩一次用很长时间的占卜游戏现在没有多少店愿做这个，可如果那样的话相信会有很少人涉足。反正店方一侧会有根本的改变。那样做的话，店家开展“回收百元硬币”这样的活动就比较容易了吧！就是说，银行来收零钱的时候是要收取手续费的。所以这样一来，不是连手续费都省了吗？

——原来如此啊。另外，还有一个值得注意的关键就是“网络”和“人工智能空间构想”。这方面的情况是？

兼安——使用光纤构造的超高速网络，只有街机才能办到，家用是不可能的。也是籍着此点，以往的“游戏厅”和“游乐场”将进化成为“智能娱乐空间”。对于“游戏厅”来说，这回不是小动作，而是向未来跨出的一大步。游戏玩法也将有大的改变，可以说“游戏也 ONE · OF · THEM”。而提案也将在 7 月发表。凭借着以我们 SEGA 独有的有利条件运营着的“JOY 宫”和技术专利的积累，我们将获得压倒性的画面和モーションライド的程序。正因为这样，又有一个主题浮出水面，与以往有所不同的是，展现在大家面前的将是另一个形象。这其中也会包含电影导演和两足步行机器人的控制技术，想必大家定会十分吃惊的。那到底是什么，暂时保密(笑)。

——真是宏伟的蓝图呀！现在，新东京迪斯尼乐园倍受各界注目，SEGA 准备建造什么级别的呢？

兼安——可能和那个差不多吧。因为我们的大川董事长说过，“游戏厅不能总是小打小闹，因为这是“设备产业”。要做就不能半途而废，在日本的第一家要做成最大的！关于收回成本嘛，当在 6 个国家建设了同样的建筑的时候，就不成问题了。”另外邮政省也有这样的说法，“将光纤系统导入网络牵扯到各行各业，可最后将世界网络体系改变了的还是娱乐。”这次的规模非常之大，而未来也就明朗了。

——由于网络的导入，街机将有什么变化？

兼安——现在嘛，一下子就网络化，我想可能有点儿困难。但另一方面，对于现今的游戏厅来说，对象只是“来玩游戏的人”。说实话，我也这样认为(笑)，游戏，玩一回就完了，就没得干了。真想说“不玩的人，回家吧！”所以，今后很重要的是怎样把“不玩的人”拽进来。也要给那些人提供“一见就愉快的空间。”为了那样，使用网络是很必要的。单是足球游戏，不论体力、年龄有什么不同，谁都能可以参与。那样，人工智能空间的应用会在店铺中应运而生。如果在店内安置服务器的话，将棋和围棋什么的就能马上下载；这样可能会产生一个老年玩家群，接着，会形成融合了家庭用户的群体。我已阐述了我的看法，我们看到的未来是明朗的，有人说 SEGA 的去年街机的业绩不太好，所以今年要来个逆袭，请大家多多期待。



从表面上看一些演艺界的名人跟游戏扯不上关系，但是像迪卡普利奥这样的明星也是对游戏有着相当高的兴趣。

在家里通过网络也能体验到互动效果

创造一见就愉快的场所！

“只是看看就很愉快”，这将是以后游戏厅的新姿态。由于人工智能空间构想的导入，正在游戏的人以外没有空位的游戏厅将会转变成“只是看看就很愉快”的场所。有各玩家间的对战、淘汰赛和团体参加的组队游戏都可以给大家看。然后，那些有名的比赛，什么时候想看了只要下载一下就行了。在家中也可以对战。先在家中把自己的队伍充分地锻炼好，再把数据拿到街机上去。不管你的年龄和体力，等待着你在智能空间的首次登场吧！近未来的游戏厅真是像梦一般的世界。那个时代离我们不远了。



▲带有很强的 3D 视觉效果的足球类游戏可以让玩家进行一场“不消耗体力”的比赛。

由于时间从量制的街机出现，游戏也改变了……

“投币率＝机器赚多少钱”的时代结束了！

“投币率等于机器赚了多少钱”的时代结束了！自《太空侵略者》诞生以来，街机游戏的标准一直就是受欢迎的游戏。如何吸引 100 日元的硬币呢？只要有受欢迎的游戏就行，这真是一个种“摇钱树”的想法。比如花 100 万日元购入一台游戏机，一天赚 5 万日元的话，把它放在店里 20 天就能回本，以后只“交”电费就成了。这就是变成“摇钱树”的理由。只要一次体验这种买卖，游戏厂商和游戏厅的老板就只想追求“投币率高的游戏了。但是，在家用机水平如此之高的现在，宣告着这种形式将一点点结束。SEGA 今后提唱的“时间从量制“想法是那么新鲜有趣。现在的游戏厅有一种气氛，就是排挤不玩游戏的人和玩不好游戏的人。这都是先前的“投币率至上主义”，可能会创造出很多与以往不同的游戏。但是有“人工智能空间构想“在，SEGA 再次改变游戏的日子也就不远了。

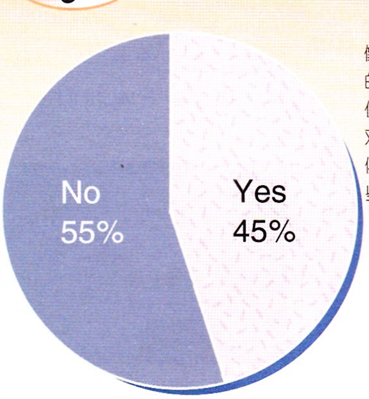


街机市场真的冷清了吗？NO!

21世纪、在日本会出现世嘉超大型的主题公园!!

从资料来看现状～百名玩家的电话调查

Q1 最近去游戏厅了吗？



通过这次调查可以看到，像以前那种男女老少齐上阵的情况，现在已不复存在了。但，适合固定 FANS 玩儿的游戏很多。另一方面，《打比赛马俱乐部》那样的游戏获得了一些新玩家的喜爱。



Q2 在游戏厅里主要玩什么？

让我们听听去游戏厅玩的人都在玩着什么游戏。看一下结果，电子游戏像是成了主流。接着是《抓公仔》，看来女性客人还是很多嘛。另外，放置博彩游戏的游戏厅很少吧。最后剩下的人中是只看不玩的。

电子游戏	88%
抓公仔游戏	18%
博彩游戏	8%
其它(照像游戏等)	8%



Q3 去一次游戏厅花多少钱？

可能是受到经济不景气的影响吧，消费额度比予想的少了很多。看一下明细就知道，每天去游戏厅的人花 500 日元～1000 日元以内，偶尔去一下游戏厅的人多是消费 3000 日元以内。以后这种情况还会持续多久，就要看是否有能吸引玩家的“鲜货”了。

500 日元以内	41%
1000 日元以内	33%
3000 日元以内	20%
其它	6%



▲像这类 UFO 抓公仔的游戏吸引了一大批女性玩家，在她们之中也有不断投币的冲动。

Q4 在游戏厅中，想玩到的游戏类型是什么？

对战格斗	50%	音乐	12%
体感	15%	育成	8%
射击	15%	麻雀	8%
赛车	12%	动作	4%

让我们听听现在玩家最想玩的游戏类型是什么吧。结果是差不多一半的人选择了对战格斗。可以说对战格斗已经成了重头戏，而厂商也会不间断地发表新作，真是一种建立在良好的供需关系上的游戏类型呀！相反，其它类型差不多旗鼓相当，推出新游戏的话，也是会有捧场的。而在育成类型里，《打比～》仍然占尽风光。

街机出身的笔者们看游戏厅的现状

最近年轻人增加了，但是……



(MAN 次郎)

在游戏中心玩“VR 战士 3”十分有名的高手，他的实力驰名全日本。

——最近的游戏厅吗？嗯，感觉上原先只要一出新游戏，大家就会马上来玩儿，现在不那样了。跟过去相比，我想是在音乐游戏推出后，就连一般的女性客人也进入游戏厅了，小丫头和 OL 什么的(笑)。不久前，女性玩家的数量虽然也有增加，但尽是些感觉暗淡的女孩，最近可大不一样了哦！还有，跟前边说的没关系。现在，没有多少人说玩《抓公仔》了。而博彩游戏因为有了它的固定 FAN，所以没什么变化。

就类型来说吧，街机的动作游戏减少了。现在只有《SPIKOUT》了。那种动作游戏虽然投币率不高，但仍然很受欢迎啊。因为玩熟了以后，可以玩很长时间。对于缺银子的玩家来说，这没什么不好的(笑)。《VR3》到现在了还是那么受欢迎，真的，这真是得多谢上班族呀。他们是不玩 2D 游戏的。(其实是不会玩儿)，我想《VR3》的功绩是玩家的年龄层很广，谁也看不到穿得西服革履的人在玩 CAPCOM 的 2D 游戏吧。因为 3D 游戏的操作容易搞清楚，所以才玩。还有最近，来游戏厅玩的人的岁数越来越小了。经常可以听到这样的对话，“最近那个叫××的家伙真厉害呀”“什么样的家伙？”“那…个，15 岁的”(笑)可见，玩家用机出身的人也增加了吧。我们已经被当成“老爷爷”了。

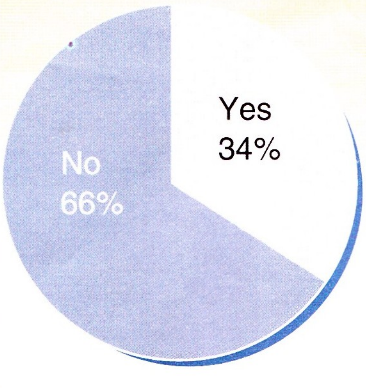


REI

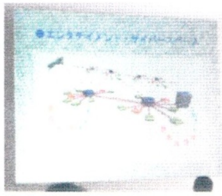
伴随着游戏成长起来的一代老玩家，对现在游戏的现状及发展有颇多的感慨。

没有例外我也是从《SF Ⅱ》开始玩儿街机的，为了能和不认识的人对战才去游戏厅的。现在还有原先那些和知心店员对战伙伴间的愉快回忆。常去玩的那家店破产了，我就不怎么出去玩了，但始终放心不下，有时也去看看别的店怎么样了。所以我认为以

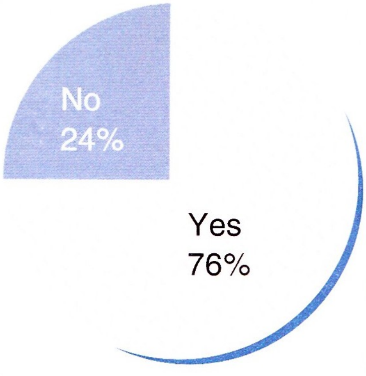
Q5 听说过 SEGA 的“人工智能空间构想”吗？



相对于还没有发表具体内容而言，而又了解 SEGA 的“人工智能空间构想”的人，我们又追问“是否对它感兴趣”，大家全都回答“有兴趣”。这个构想很可能会创造街机的新时代。期待有关它的后续报导吧！



Q6 你对街机和 VM(DC 记忆卡)的连动有兴趣吗？



除了 SEGA 以外，最近 NAMCO 和 CAPCOM 也有类似的动作。现在的中心是“通过 DC 游戏获得的，制作的角色可在街机上使用”。这也许是那个宏伟构想的开端吧。



Q7 你对现在的游戏厅有什么印象？

让我们听听大家具体怎么说。/感觉亮了，比以前想去了（26 岁·男·公务员）/有点儿恐怖的印象（17 岁·男·高中生）/游戏的种类增加了（13 岁·男·小学生）/比以前人少了（28 岁·男·公司职员）/感觉像是游乐场，不是游戏厅了（22 岁·男·公司职员）/进去的男人很多，感到不自在（18 岁·女·打工族）/和以前比，放置的游戏和店内装修都没有特色（28 岁·男·公司职员）/千篇一律，没有新鲜感（27 岁·男·公司职员）/音乐游戏泛滥（34 岁·男·个体户）/能全家一起玩的游戏比以前多了（31 岁·男·公司职员）/大店和小店呈现出两极化（20 岁·男·大学生）/小孩儿多了，像我这样年龄的人不好意思进去（31 岁·男·打工族）等等。



▲有些游戏中心会提供给玩家比赛的场所，喜欢展现自己的人可以在这里向大家表现出属于自己的特色。

Q8 你对今后的游戏厅有什么期望？

大家对今后的游戏厅有什么样具体期望呢？/希望能实现各店铺与各家庭间的通信对战（22 岁·男·无工作）/成为所有年龄层的游乐场（34 岁·男·公司职员）/想玩街机独有的游戏（25 岁·男·打工族）2人/希望有能带小孩儿去的游戏厅（30 岁·男·公司职员）/希望多增加些多人玩的游戏（31 岁·男·公司职员）/各店铺要搞出特色，希望组织各种活动（33 岁·男·公司职员）/希望变得宽敞舒适，并且安静一点儿（31 岁·男·公司职员）/包含有儿童游乐广场的综合游乐设施（22 岁·男·公司陨员）/再亮点，再大点儿，让人容易进去玩（18 岁·女·打工族）/不要只倾向于流行的游戏，希望类型充实一些（28 岁·男·公司职员）/再增加一些和 VM 的连动（27 岁·男·打工族）/希望多出点儿新类型游戏（17 岁·男·高中生）/想在一家店内玩到所有游戏类型（27 岁·男·公司职员）等等。

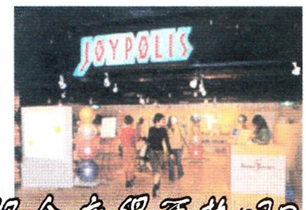


街机的复活是大家的愿望

前游戏厅的鼎盛时代是对战格斗游戏带来的。现在玩投币率高的音乐游戏的人也很多，但如果既没有观众（新作会有几个人看）又没有对手的话，为了进行这种孤独的作业，人们还会花多少钱呢？而为了创纪录而磨炼技术的人必境是少数。每天游戏厅以外的人川流不息，但现在的情况是没有能让大家住足的游戏。以前的盛况如过眼云烟，现今的游戏厅里没人了。是家用机夺走了客人，还是因为想多赚钱把难度调得太高，有各种各样的说法，但没人知道真正的原因。有火热的 FAN 才有热闹的游戏厅。如果热闹，人们会被自然而然地吸引过去。一个干净、明这亮又安全，就连情侣都能安心娱乐的店，如果不热闹的话，谁还会有玩心呢。用热闹的气氛和充满引人入胜内容的软件，我想是能把那玩家拉回来的。只有街机才有的魅力，并不只限于在大型筐体机上。我以为最大的魅力在于操作着不会说话的角色和不认识的人进行交流，就算网络基础设施有那样的发展，我想也不能再现街机上的紧张感。现在的情况是我们一直在期待着，期待着能让我们再次回味起“投注于一个币上的热情”的游戏机出现。

总评 ～下一步怎么走？～

“黄金周嘛，别泡着 DC 了，去外面玩吧！”我们虽然做了那个特辑，但脑子里仍有点儿疑问。“哎呀，街机现在到底冷不冷清呢？”——在搞不清楚那是成见还是传闻的情况下，还是亲自去问问开发部里的人吧！这样便成了这回的特辑。恰好在这个时候马上要进行公司分化了，感到各开发部的反应真是有喜有悲。但只有未来研的兼安部长与众不同。反正负责的只是 SEGA 全部的新闻事业，现在的游戏厅怎么样根本不用放在眼里。实际上 SEGA 全部娱乐设施的营业额都呈上升趋势，用“冷清”这个词可能有 儿不太合适。现在“人工智能空间构想“破土而出。只是听一下，便会觉得那可能又是一个改变时代的创举，而且已经有了认真的反响。“街机真的冷清了吗？”——回答是“NO”。夏天以后会热起来吧？



在夏天，街机市场会变得更热吗？

挑战极限

各种史上游戏最强纪录大公开

游戏人人都爱玩，但你是否曾像他们那样疯狂创造过纪录呢？本篇收集了一些游戏的最强纪录，你能打破它们吗？

GB 使用キリンリキ怪物完全制霸

口袋妖怪——金

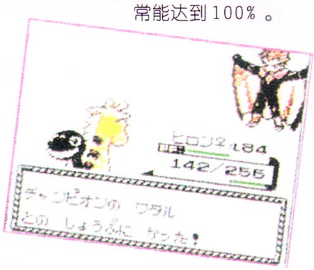
你使用过一种怪兽完成整个游戏吗？日本有位玩家使用一种叫キリンリキ的怪物就把游戏通关了。

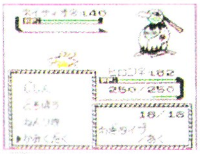
注意

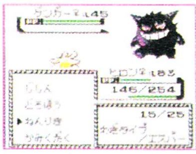
这个怪物有两个属性，并且这两种属性的必杀技通常能达到100%。

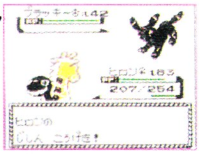
キリンリキ怪物

这个怪物的名字，你不管正看或反看都是一样的，他是一种有两种属性的怪物。而且他会随着游戏的发展，变得越来越强。







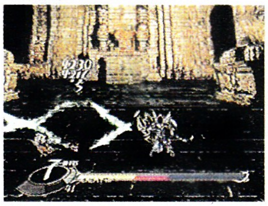


PS 女神传说



使用アルキリス通关

游戏中选择 HARD 模式。进入游戏后会多出很多的迷宫，让アルキリ一人把这些迷宫完成，这是一个很残酷的过程。最后出现イセリアクイン再将他击败就行了，在战斗中，要注意装备品，多使用特技。



最短时间和低级别通关

1小时7分11秒

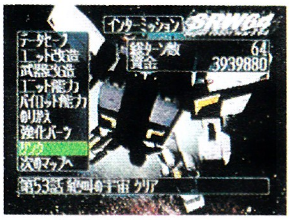
条件是发现仲间的时间越少越好，有必要跳过发现仲间的章节。这样当你到达ヨツンヘンハム宫殿的最终记录点，这时时间应该在1小时7分11秒左右。因为你跳过了一些章节所以级别不会太高，平均低于25级，努力通关吧。



N64 超级机器人大战 64

最短 65 话通关

这部作品共有 55 章，你可以用最少的 65 话完成整个游戏，你只要用精神力中的“觉醒”和“复活”就可以完成它。



下面以超兽机神为例作一下反复行列的例子

1. 使用觉醒能力
2. 分离超兽机神
3. 用地图兵器击倒ビタグモス
4. “复活”
5. 再次合体

PS 最短时间通关

生化危机3



各位玩家试过在不记录的情况下达成最短时间通关吗？我这里有两个纪录让大家看一看。一个是1小时14分44秒、另一个是1小时18分57秒。



这两个纪录的攻略方法基本上一样，都是利用最少的弹药补给，完全闪躲敌人的攻击创造出来的。其中第1个纪录是“追迹者”能不打就不打，而第2个则是击败所有出现“追迹者”的纪录。



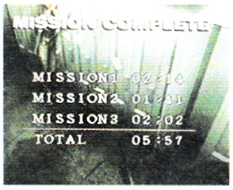




PS 任务模式 5 分 57 秒通关

恐龙危机

任务模式以前有人以6分40秒的时间迅速地完成，但现在最新纪录被一位玩家刷新了，是5分57秒。他的基本方法是利用麻醉弹，先把恐龙麻醉，然后再用冲锋枪连射将其打死，有时还要躲过没必要的敌人，这样才能在很短时间完成游戏。



PS 生化危机 3

使用全部的角色通关纪录

在特殊模式中可以选择三个角色进行游戏，下面是一位玩家利用这些角色通关的纪录，你能打破他吗？





你能破这些纪录吗？

カルロス	7 分 31 秒	$2564
ニコライ	10 分 46 秒	$3905
ミハイル	18 分 54 秒	$3660

PS 生化危机 3

零伤害度完成特别模式

你试过在特殊模式中，使用一把刀完成游戏，并且在结束时你的伤害度是零吗？也就是说没有被打中过，也没使过加血道具。这是个很有难度的挑战。使用最初期的武器，利用紧急回避，一定要掌握瞬间的判断力。





▲要小心倒在地上的敌人!!!



▲▶使用刀时一定要熟悉刀的使用方法。



▲在狭窄的地方碰见敌人难度就会倍增。

PS 恐龙危机

使用道具制造 16 个猛毒弹

在游戏中的道具是很有限的，下面这个纪录是利用这些道具做出了 16 个猛毒弹。制作猛毒弹是使用 10 个小回复 + 10 个弱麻醉弹合成 1 个。如果要是合成 16 个就得用这些道具的 16 倍那么多，由此看来这位玩家真是一位超级道具由集狂。





▲▶要做成 16 个猛毒弹是相当困难的！

N64 皇家骑士团 64



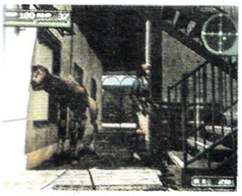
一仗不败通关

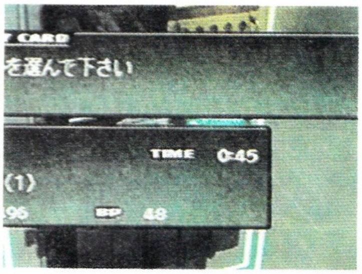
在这样一个有即实因素的模拟游戏中，要想让每场战斗都不失败是很不容易的，玩家必须拥有很强的实力才能保证部队在每一场战斗中胜利，这位玩家用了 2402 日的时间通关，并得到 100 点的评价。各位想挑战一下吗？



PS 寄生前夜 2 最早到达关底的人

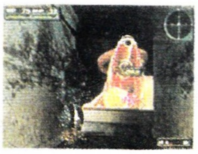
1999 年底发售的这部“寄生前夜 2”在刚推出后不久，就有人以 45 分到达最后 BOSS 前的纪录点，一直到现在这个纪录还保持着，你想打破它吗？如果你想达到这个纪录或超过它，你就得在游戏中有效利用每一秒，比如尽量躲开敌人不与之战斗，只捡自己需要的武器从而尽可能地减少游戏时间。





▲▼避开一些敌人，尽量争取时间。

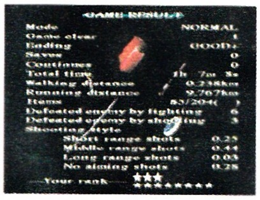






PS SILENT HILL（最新记录 2 条）

①最快时间通关



这个纪录原先是 1 小时 15 分 14 秒。现在这个原纪录的保持者又有了新的突破，虽然进行了一次 CONTINUE，但他没有进行记录，并把纪录提前了 11 分，所以我们把这回的纪录也登了出来，最快通关时间为 1 小时 3 分 44 秒。

②只装弹一回通关



这个纪录是由上面的那位玩家创造的，他在游戏中只装弹了一回，也就说，很多时间都是不使用枪械的，而是用斧等东西一点一点去完成战斗。要知道你虽然可以避开一些小卒，但是 BOSS 是躲不开的，可想而知那场面有多紧张。

▼只用斧头之类的武器与 BOSS 战斗。



PS SILENT HILL

惊人的最高评价



不进行记录，没有 CONTINUE，选择 HARD 模式，并且得到 100 个星的评价，真是一个惊人的纪录。这位玩家在完成这些的时候只用了 1 小时 15 分 56 秒，太惊人了。各位是否也想挑战一下自己的极限呢?

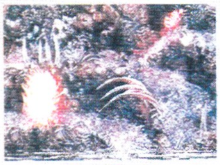


◀这个是现在最高的评价，100 颗星的评价相当惊人。

PS CHRONO CROSS

惊异的最速纪录达成

这个纪录跟上一个纪录差不多，游戏刚上市不久就创造了 8 小时 24 分 48 秒的最快通关纪录，作为一个 RPG 游戏来说，创造出这个纪录是很不错的。他在不到 2 个月的时间内，可以说把游戏了解得很熟了，并且做了彻底的研究，可见此人功夫不一般。



◀尽量回避可能发生的战斗。

惊人最速
8小时24分48秒



▶这是他的纪录时间，很惊异吧!

PS 圣剑传说

以级别 1 通关用了 4 小时 44 分

你相信吗，这是以级别 1 通关并只用了 4 小时 44 分的纪录这确实是真的。这位玩家在没有必杀技、没有新道具及防具的情况下，以 LV1 并且在不记录的情况下完成了这个游戏，他的方法是只建造有关发展的东西，最后 BOSS 的地方出现，再去杀之。



◀如果被击中就会死去。



◀不要与无用的敌人进行战斗。

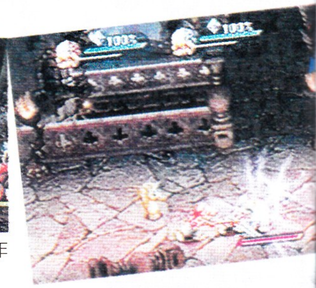
4小时44分!!

PS 圣剑传说

完成没有未来模式

在特殊模式中（没有未来的模式中），两位玩家通过密切的配合，一个进行进攻，一个负责防守，两人在不使用魔法和必杀技的情况下，实现不记录，不 CONTINUE 而通关，这称得上是一个壮举！充分地表现出了两人的合作精神。





▲一个进攻一个防守，两人协作得非常成功。

SS 光明力量——王都的巨神

选择最高难度击倒 BOSS

这个游戏如果你把战斗难易度调至最大的话，谁也不会战胜巨神战士。这是游戏开发者的断言，但是有位玩家为了打破这个断言，他把难度加到最大，经过 2 个多小时战斗终于把这个断言打破了，使得不可能成为了可能。





▲一场坚难的战斗持续了两个多小时。



连续使用 125 回气功攻击成功!!

这是一个练习气功连续使用极限的挑战，在游戏中在ファンシテイ的斗技场中选择ブリグバトル，在这里不装备武器只使用气功如吼龙波等必杀技连续攻击，这位玩家成功的使用了 125 回气功攻击。你能使出这么多连击吗?

PS STAR OCEAN 星之海洋

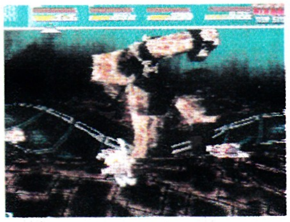
使用クロトー人击败了最终 BOSS

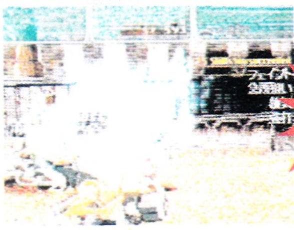
大家都知道这个 BOSS 相当利害，从旁边的图中就可以看出，那么有什么方法可以击败它呢?有，首先你要装备有可以把攻击伤害转换成 HP 的道具，及サザンクロス和エクスブロト这两种咒文，还要装备上兜割这个防具以闪避对手的攻击，当体力少的时候，利用道具回复，如果途中 HP 剩 1 时就会很危险的，要立刻采取措施，经过 1 个多小时战斗就可以击败对手了。



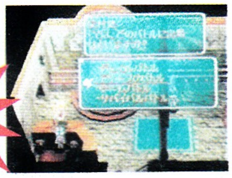
◀这个 BOSS 的攻击非常可怕。

HP 剩 1 时很危险!!





大成功!!



PS 武藏传

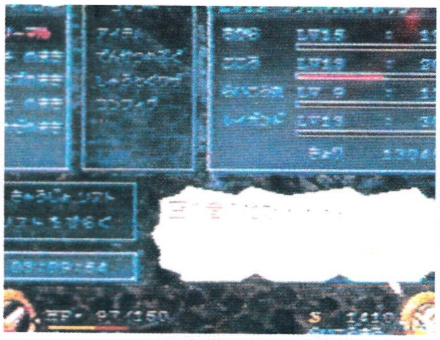
新纪录 3 小时 9 分 45 秒 CLEAR

最新纪录，3 小时 9 分 45 秒通关，这个纪录比以前的纪录 3 小时 27 分 18 秒提前 18 分钟，你知道为什么吗？因为这位玩家在游戏到第三章的废坑换气扇部分意外地发现了一个更近、更快的捷经。你对游戏中的地形完全了解了吗？说不定你会有更让人惊讶的发现，快来打破这个纪录吧。



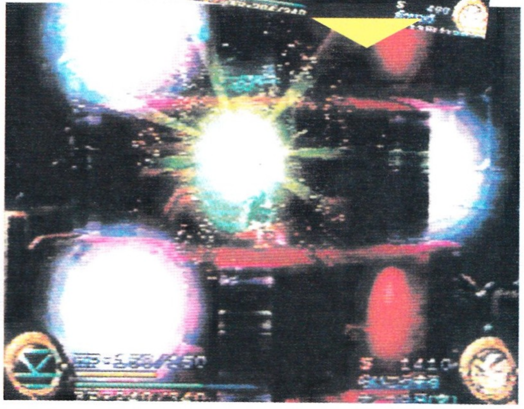


▲在保龄球场全中以后。



给与一击必杀（二）

了解敌人的情况



▶回到有换气扇的地方后往左转会有近道，图中会有很多敌人，如果不掌握战斗方法的话会担误 11 个小时之多。

14 日到达第 6 章

到达第 6 章现在最短的时间是 14 日，通常游戏通关要 19 天，这是个非常短的纪录。下面来介绍一下如何才能在这么短时间内通关，首先要了解游戏中村民的生活习惯，了解发生的事件，掌握游戏的规律，这样就可以合理地去完成发生的事件，从而快速的通关。



不浪费时间



▲为了事件的发生才去宿屋休息。

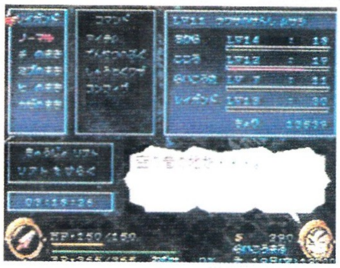
不记录 3 小时 8 分 26 秒通关

这个纪录也是上面那位玩家保持的，他完全不利用各种记录方法，也就是说，游戏拿来后直接打开盖，放进盘，插上手柄，开机一直玩下去，直到结束。在游戏中除非在事件的安排进入宿屋调整，一共用了 3 小时 18 分 26 秒完成了这个壮举。





◀游戏通关后才安心的记录下自己的创举。

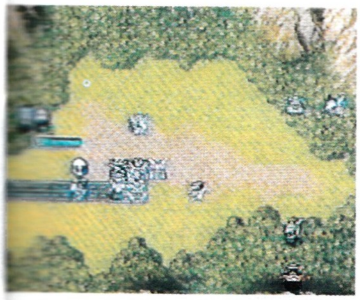


PS 机器人大战 F 完结篇

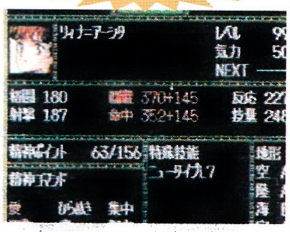
リイナ级别生到 99

这是一个在激战第 51 话中使用出现的リイナ，在一局中长到 99 级的纪录，玩家利用这一机体，不停地利用补给得到经验值，他用 3 小时 55 分把リイナ的等级生到 99。

▼在战斗中重复使用补给能力，在这一话中提升到了 99 级。



LV. 99



▲上图就是经过 3 小时 55 分后的**リイナ**。

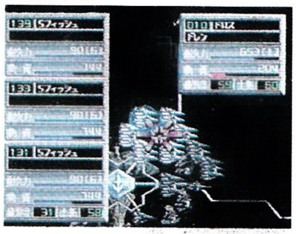
PS 吉伦的野望

不开发新武器完全胜利

这个纪录是使用联邦军，不进行新武器的开发，利用最初的兵器取得完全的胜利。他的方法是在游戏中大量生产セイバエイッシュマゼラ等初期兵器，利用大量的兵器集中火力制压住敌人从而取得胜利，各位不想试试吗？



▼量产最初武器以多取胜，给予敌人重创。



▶在使用集中火力的攻击下成功压制住了敌人。



完全胜利!!!

PS 心跳回忆 FOREVER WITH YOU

拒绝所有约会最后告白成功

这是一个相反的纪录，这位玩家在游戏中完全采用了相反的玩法，在游戏中的3年间50回约会中他没有赴过一次约会。但是到最后告白的时候他居然成功了！这是为什么呢？让人百思不得其解！！！

告白成功！！！





▲▶你相信吗？一次都不约会最后还是成功了！！！

PS 生化危机（枪版）

使用初级武器最短时间内通关！！

在生化危机枪版中只用初期的装备手枪A，选择难度NORMAL，并且不进行SAVE，中途不CONTINUE，不使用回复道具，实现了42分36秒完成整个游戏的纪录。要想实现这个纪录就必须行动迅速，不与行动慢的僵尸作战，就像跟时间赛跑一样！

00:42:36



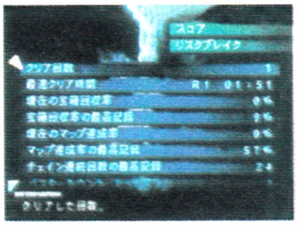


▲▶攻击敌人必须准确无误，才能获得好评。

PS 流浪汉物语

最短时间内通关

1小时51分通关



这个游戏刚出不久后，就有人创下了最短时间通关的纪录，直到现在还一直保持着。如果想要在短时间内通关的话，你就必须学会使用“チェイン能力”，并且避免一些无用的作战，尽量少存档，只有这样才有机会破纪录。

最短游戏时间通关的三个因素：

❶击中敌人后一直连击
驱使“**チエイン**能力”连击一直到击倒，对付行动快速的敌人有效。

❷不考虑体力回复
无论体力怎样减少，一气向前冲。对于敌人攻击用防守能力对付。

❸装备スタッフ
使用“**チエイン**能力”可加速武器速度，减少战斗时间，因此装备**スタッフ**作战吧！

DC 生化危机—维罗尼卡

最短时间内通关并获得S级

出了不久的维罗尼卡，就有人创造了使用最短时间通关获得S级的纪录，这个纪录与其它的纪录相比，因为事件多而使时间长了些，但仍然很快，并且不进行SAVE，不CONTINUE。



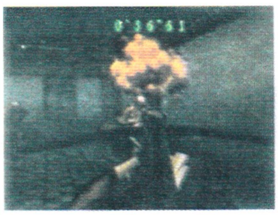
获得条件

- 获得S级称号
- 不记录
- 不CONTINUE
- 短时间内通关

DC 生化危机—维罗尼卡

战斗模式下最短时间通关

下面介绍的是利用维罗尼卡中的战斗模式创下的最短时间完成纪录。这有三个角色，分别是クリス使连发手枪，クレア用喷火机枪，スティーブ用重机枪。



◀主观视点中战斗要复杂一点。

最短通关记录	
クリス	5分0秒73
クレア	5分8秒06
スティーブ	7分33秒70

PS 流浪汉物语

赤手空拳过关

在游戏中你试过赤手空拳（徒手）将这个游戏通关吗？有一位玩家相当了得，他在不使用武器、防具、魔法及各种道具的情况下，将此游戏通关了。虽然在破坏キエブ时不得不使用クロスボウ，但仍然十分了不起。你能做到吗？



▲游戏开始后将所以装备都抛弃。

徒手进行攻击



▶这里唯一的武器只有双手，而且攻击力只有8至10点。

SFC 火焰纹章776

用最少回数通关

全篇32章总共用了158回合，生存者47人，总评价SSS。这是一个相当出色的纪录，本游戏难度很高，完成这个纪录的人要对这游戏非常的了解。



▲每场战斗都经过了精心的计算。

电子游戏与电脑游戏

科学时代

新世纪纪念版



2000.12

科学时代 2000.12 期
(总第 66 期)下半月版



主办单位	海南省科技咨询服务中心
出版	科学时代杂志社
编辑	科学时代杂志社编辑部
顾问	常志海　吴天任 罗治英　尹双增 黄宗道　林　英 邢定桓　林维纲
社长兼总编辑	陈日岷
副总编辑	肖滏龙　周　鸣 冠　文
策划总监	孔　良
执行主编	冠　文
执行副主编	周　鸣
本期责编	陈　宇
美术编辑	薛　霜
国际标准刊号	ISSN1005－250X
国内统一刊号	CN46－1039/G3
国内总发行	重庆市邮政局(所)
订阅零售	全国各地邮局
邮发代号	78－117
邮购地址	北京清河邮局 062 信箱
邮编	100085
出版日期	2000 年 12 月 15 日
印刷	中国人民解放军第七二一三工厂印刷
广告许可证	琼工商广字 04 号
读者热线	010－62924382
广告发行部	0351－7066387
定价	7.90 元

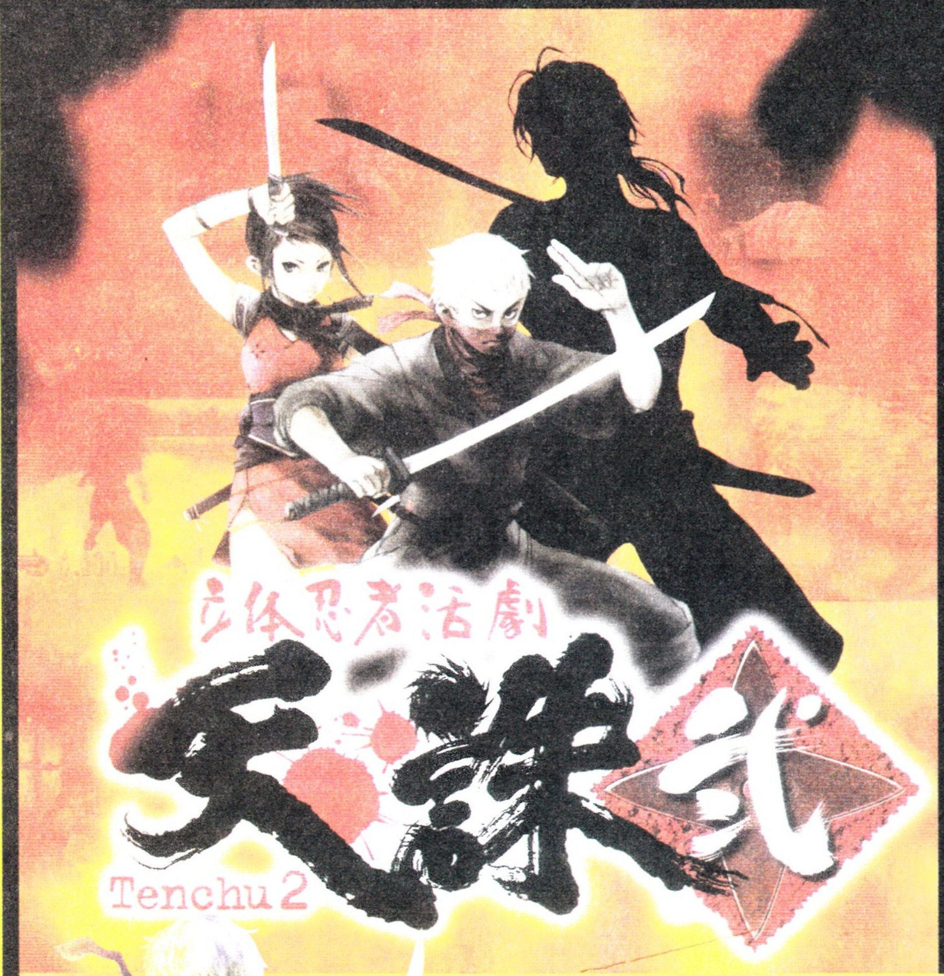
科学时代(半月刊)
电子游戏与电脑游戏



天诛贰之完全攻略

机种－PS 类型－ACT 厂商－SME 媒体－CD－ROM

责编－ANGEL





天诛2发生的年代是力丸与彩女刚刚出道的时候，主君乡田松之信被人监禁，而在强敌当前的时候，还有一伙黑暗的势力在暗中作乱。

在这关键的时候可能够解决外悠内患的人只剩下东忍流的三位忍者了，这三人就是：力丸、彩女和Tatsumaru。本次你要操控着三位忍者来完成艰巨的任务。在这里，我们主要介绍力丸和Tatsumaru的攻略。因为彩女的攻略相对比较简单，所以就不在此登出，祝大家GOOD LUCK!!

上阵前，让我们先了解一下忍者的基本操作，这样能让您更快的进入游戏。本作与前作的系统大致相同，玩过的朋友应该很熟悉了可以跳过本章节，刚接触本游戏的玩家就跟我继续往下看吧！！虽然系统大致相同，但是还是加了不少的新要素，比如你可以游泳并且可以利用芦苇在水中呼吸躲过敌人，还有你可以把敌人的尸体托到隐藏的地点，让你能跟好的隐藏行踪！！

基本操作

基本操作：

↑、↓、←、→	控制方向	R1＋→→	右侧滚翻（蹲下时）	X	跳跃
L2/R2	选择忍具	R1＋X	转身（蹲下时）	↑＋X＋○	大跳跃
R1	蹲下/贴着墙（可按方向键进行移动）	L1	转为主关视点	↓↑＋X	半月跳
R1＋↑↑	前滚翻（蹲下时）	□	拔出武器攻击	SELECT	显示地图
R1＋↓↓	后滚翻（蹲下时）	△	使用忍具	START	暂停游戏
R1＋←←	左侧滚翻（蹲下时）	○	与方向结合使出小前冲		

攻击技：

□	攻击
连按□	连斩
↑↑＋□	突刺
↑↓＋□ /按住一会按□	回身斩
←＋□	左斩
→＋□	右斩
在跳跃中按□	跳斩
R1＋□	蹲下斩
↓	前方防御

水中求生术：

在水面按方向键	在水面移动
按住×	潜入水底
在水中按连安×	在水底中游泳
在水中连打×	加快在水底中游泳速度
R1	利用竹筒在水中呼吸
在水中连打×游上水面再按×	水面跳跃
L1	在水中为主观视点
R1＋×	转身（在水中）

力丸篇

任务一 The Training Course

出现敌人:9 BOSS :0

要成为一名上流的忍者之前，你必须要做好的就是完成训练，在训练中力丸与彩女会习得必备的知识，当然作为玩家的您也会有所收获。按照木牌上的提示去完成所有的动作，就可以接受老师的试练了。在这里你可以学到行动，水中生存，攻击及忍具使用四种技能。在完成训练后你就可以去山顶找老师接收试练，通过了试练你才能成为一名真正的忍者!

攻略要点:

在试练中要特别小心一些陷阱（如地板机关会下陷），尽量采用暗杀不让敌人发觉你。要善用L1键来观察周围的环境。另外注意水中，有的地方是隐藏的你可以找到另外的路，沿路走到底就可以找到出口了

这个试练很简单，只是为了测试你的能力，你只要找到出口就算完成了，在这里您可以进行一下热身，熟练掌握操作技巧。

任务二 The Gang Of Thieves

出现敌人:11 BOSS :1

完成试练后的力丸，终于得到了老师的认同，这时从师傅那里得知一伙山贼正在威胁着附近的村民，师傅便命令力丸出手清理掉这些强盗。这是力丸成为忍者后的第一个任务，当然这也正是对力丸成长中的一次最好的训练。

攻略要点:

小心路上的警报装置，否则会招来麻烦，虽然是第一个任务你也不要太轻敌，因为本作敌人的AI有所提高，就是你在敌人附近挥刀也会引起敌人的注意，所以尽量采用暗杀，如果被敌人发现不应逃走，要立即将其解决，否则他会跟着你引来更多看守的注意。在本任务中不要杀害无辜的村民，到神社内把盗贼头领击倒，即告完成任务。

本关的捷径就是先靠右边的山前进，让开途中的民女，在解决掉在房中休息的第一个守卫，然后，小心地在把附近的一名看守收拾掉，在从右边的屋子顶上得到解毒剂，之后过桥往左行就会看到神社，但要小心途中的监视台。

对BOSS战略

GARAN－100HP

这家伙的最大特点便是会发出催眠气体，而一旦力丸吸到那气体时就会昏昏睡去，接下来就会被敌人攻击。所以，当看到他发射催眠气体的时候就要向后跃开，等迷烟散去后再上来跟他战斗。之所以使用近身战斗的方法，是因为GARAN还有很多手雷是用来打距离战的，当你跃开想躲避催眠气时，他就会开始使用手雷了。所以一开始交手时就不要给他任何机会，除非他发射催眠气，否则不要远离他，一举将其击败。

任务三 TREASON AT GOHDA CASTLE

出现敌人:15 BOSS :1

取得东忍流的忍者资格后，力丸受命去保护君乡田松之信，其时松之信正在受到叔父的袭击。同门彩女的任务是保护公主菊姬，而力丸则要救出松之信。

攻略要点:

本关的任务就是保护和找出松之信，经楼梯来到最顶层找到松之信就行了，本关没有什么捷径而言，只要到达屋顶找到松之信，所以一直走就行了。

对BOSS战略

GOHDA MOTOHIDE－120HP(耗掉一半时胜利)

可以说是相当不公平的一战，因为敌人不但有佩刀，竟然还装备有火枪……被击中的话就会减去20点的HP。当然，如果他拔枪的时候你快速按下（左左或右右）来闪避的话还是有机会能够避开子弹的。此时由于他的武器是火枪，你可以乘机冲上去砍他一通，然后再退开。当与BOSS短兵相接时则要注意始终和他面对面地战斗，这样才能拉住方向键下来挡开敌人的攻击。另外，乡田大叔是会三连斩的，所以要耐心挡住他的三刀才可开始反击。当乡田被打至一半HP时他便会逃走。

任务四 LORD TODA'S WAR CAMP

出现敌人:13 BOSS :1

乡田松之信的妻子被杀，公主被虏走，而TODA的大军此时已经穿越了国境。力丸决心在敌人胜利之前取下TODA的人头，以结束这场战争。

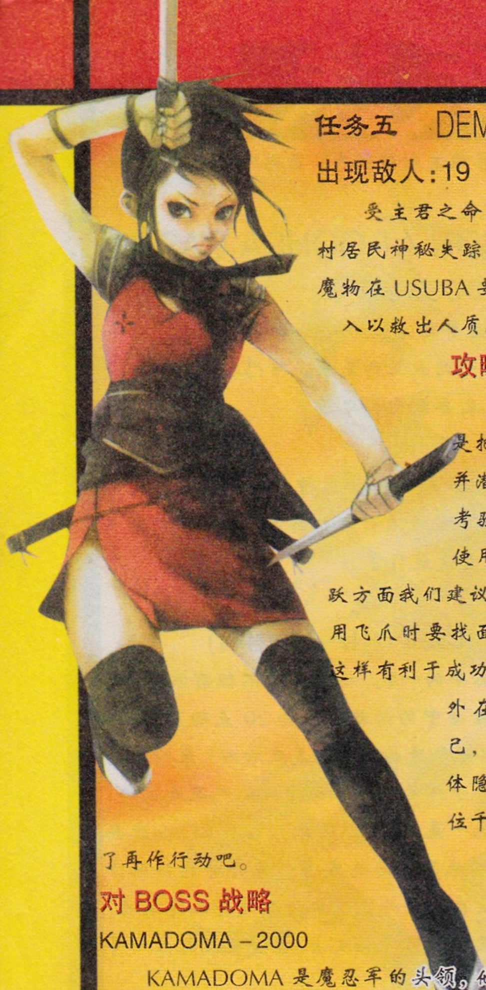
攻略要点:

本关主要的目的是潜入Toda的领地杀死toda。这关的能见度很低所以要小心，要多利用飞爪爬到树上，观察敌情。这一关中的敌人分布的很近，并且他们站着位置多数在玩着的上方，小心不要惊动一群敌人，不然会很麻烦，所以要减少杀人，善加利用翻滚来躲过敌人。

对BOSS战略

SUZAKU－2000HP(耗掉一半时胜利)

到目前为止算是最为险恶的一战，因为SUZAKU除了装备有长剑外，还有手雷和手里剑作为飞行道具，可以说即可以远战，又能够近攻。另外，SUZAKU的速度也相当的快，且还有强力的连击，真的是非常恐怖。在遇到如此强敌时就只好以智取胜了。你可以在出发前带上足够的四角钉(铁蒺藜)，然后就是一边跑一半丢。另外其他诸如手雷和手里剑也要多带，总之一定要借助忍具来打这一丈!!当敌人的HP被打到一半时便会逃走，接着力丸与彩女会目睹TATSUMARU和KGAMI在战斗中双双跌入海中。



任务五 DEMON MOUNTAIN

出现敌人:19 BOSS :1

受主君之命，力丸前去调查小山村居民神秘失踪的案件。力丸得知有魔物在USUBA要塞出没，于是只身潜入以救出人质。

攻略要点:

本次任务主要目的是把山上的一些人救出，并潜入魔之山。这一关要考验玩家的跳跃技巧和使用飞爪的熟练度，在跳跃方面我们建议你使用大跳跃，在使用飞爪时要找面积较大的地方使用，这样有利于成功，不然就会掉下来。另外在途中要善于躲藏自己，并小心地把敌人的尸体隐藏起来。在小山上各位千万不要心急，看清楚了再作行动吧。

对BOSS战略

KAMADOMA－2000

KAMADOMA是魔忍军的头领，他手执飞镰，装备有烟雾弹和手雷，他的普通攻击可以减去你10至15的HP，但一定要小心他的连击，他能在一瞬间减去你25点HP。这里你也可以使用烟雾弹，来个以彼之道，还施彼身，等他低下头喘息的时候上去给他几刀。当他掏出手雷或是烟雾弹时要及时跳开，否则……你会吃大亏的，按照这样几回合下来她就不行了。

任务六 THE SECRET HARBOR

出现敌人:16 BOSS :1

救走村民后，一名受伤的村民交给了力丸一张通往秘密港口的地图，那正是其他所有村民被关押的位置，于是力丸起程赶往这个秘密港口，准备援救被关押的村民!!

攻略要点:

在本关中的西侧有一个湖泊，大家最好不要下到其中，因为水中那些鲨鱼看到你后会减分的。本关敌人比较集中，应先干掉外围的看守，再退回原位等待下一个时机，在这一关中还有很多机关要小心，另外，敌人大多数是活动的，所以要看准时机从背后下手。当把敌人全部消灭掉后，往岸边走，进入旁边的大船，就会与BOSS相遇了……

对BOSS战略

WANG XIAOHAI－130HP

王小海没有装备任何武器，但是拳技真的是威猛无比，七连击，而且经常会使你防御崩坏，真的非常恐怖!!好在办法还是有的，那就是和他保持着一定的距离，使用忍具。当近身时不要打满，因为他比较灵活。

另外，当看到他要出手时，立刻用两记轻斩封住他，然后停一小下，再连打按键，使用三连击，这样还是有机地给他重创的。

任务七 TEMPLE OF DREAMS

出现敌人:20 BOSS :1

乡田主公告知消息说邪教正在大批滋生，力丸于是潜入了寺院中。

攻略要点:

本关是在寺庙里进行的所以都是长廊走道之类的路，在这些必经之路上，会有敌人进行巡逻，所以应悄悄接近敌人，摸清敌人巡逻路线，等其转过身巡逻时，从后一刀将其解决。

另外，当解决掉一个敌人后，应把尸体拖到无人发现的地方再行动，不然被敌人发现尸体就会有很大的麻烦。

对BOSS战略

YUKIHOTARU THE ICE FIREFLY－100HP

YUKIHOTARU装备有枪、手雷以及烟雾弹和短刀。如果你和她战斗过久的话，她使用忍具也会越"纯熟"，甚至会使用"满天花雨"的手法一口气发出四枚手里剑，相当危险!

值得庆幸的是，YUKIHOTARU的HP并不多，所以你可以把沿路拣到的忍具一口气全部往她身上招呼，不要等她变成疯子，那可就难对付了。

任务八 NINJA VILLAGE UNDER ATTACK

出现敌人:16 BOSS :1

刚完成任务的力丸正准备回村就收到了一个不幸的消息! AZUMA村受到了攻击，力丸立刻起程去解救自己的村庄。

攻略要点:

本关的地形大家应该都很熟悉，就是一开始训练的地方，在村子中来袭击的敌人有十六人之多，你要把所有的敌人全部都杀死才能迎战BOSS。另外，本关中有自己的人(老忍者)如果你要是不想得高分的话就请他们帮忙吧。

对BOSS战略

SEIRYU THE BLUE DRAGON－100HP(耗掉一半时逃走)

TATSUMARU因为失忆，所以完全忘记了自己到底是谁，而这一关的他也是没法打败的。基本上会是一场非常简单的过场战斗，TATSUMARU甚至不会拔刀出战，而你只要小心防住他的连击便可以全力反击回去，当他剩下一半HP时便会撤退了。

任务九 IN PURSUIT OF TATSUMARU

出现敌人:16 BOSS :1

力丸为了追赶TATSUMARU时发现了彩女正在樱树山上，到底是谁杀害了她的哥哥呢? 为了查清真相，力丸对TATSUMARU的追击开始了。

攻略要点:

本关地形稍微有点复杂，身处竹林的你，要小心在竹林深处隐藏的敌人，悄悄的行动不要鲁莽的往前冲，因为敌人之间距离很短，如果被敌人发现将会引来其它敌人。别看这里地形复杂，你只要一直向上再对着地图到最上方的竹林深处就可以见到BOSS……

对BOSS战略

BYAKKO THE WHITE TIGER－90HP

白虎对于你来说应该不是个难于对付的敌人，他的最大特点就是连击很快，且其间的硬直时间非常的短，而且这家伙也会使用一些诸如烟雾弹之类的忍具。

最好的攻击机会是在白虎连续的两次连击之后，这是他是他最大的攻击破绽，另外就是在蹲下时按下攻击键所使出的搽斩似乎对白虎更为有效。HP不高，再加上缺乏强力的技巧，白虎真的不能够算是个强敌。

任务十 THE KANSEN CAVERNS

出现敌人:19　BOSS :0

击败白虎后，跟着TATSUMARU的足迹，力丸与彩女两人来到了一处神秘的山洞前，为了解开谜团，两人一同进入洞穴进行调查。

攻略要点:

这是一个旁大的谜宫，并且敌人众多，所以，在开始这一关之前，你要多带一些BLOW GUNS和伪装道具，这样就可以使得本关完成起来比较简单。这里你只要找到地图左边的那个出口就可以过关了，迎接最终的挑战吧。

任务十一 SEA BATTLE

出现敌人:44　BOSS :2

从洞穴中出来后，力丸得知炎魔号开始炮轰乡田城。于是，力丸决定破坏炎魔号，并将敌人的"野望"彻底粉碎。

攻略要点:A

这一版将是连续的两战，当然也会是两张版图及两个不同的BOSS，一共44名敌人。因为是最后一关，不要太担心自己的分数了，你只要能够暗杀掉15人便可以取得忍术皆传的等级。

如果你已经取得过铠甲的话，建议你能够带上，另外就是尽量多拿BLOW GUN及伪装道具，这样能够使任务变得轻松很多。

在这个任务的第一个版图中，是在海上进行的，你可以利用海水来隐藏自己的行动。浮出海面，仔细观察敌情，趁机行事。沿着船往地图的左上方移动，你会看到一个很大的战舰。消灭上面的敌人就会遇到第一个BOSS……

对BOSS战略

SUZAKU－200HP

被称为朱雀的他并没有学到什么新本领，既然你曾经打败过他，相信再胜他一次也会顺理成章的。

记得不要浪费忍具，尤其你至今也没有拔过几名守军的裤兜，而这些宝贵的忍具还是留下来用给最终BOSS吧。

其实最简单的方法是利用船身的高度差来打一场卑劣的战斗，只要你不想表现武士道精神就可以轻松取胜了。

攻略要点:B

击败朱雀后，力丸潜入炎魔号，终于迎来了最后一战。这里分部了24个敌人，你只要把这关的所有敌人杀死，就可以与最终BOSS决战。

对BOSS战略

LADY KAGAMI－300HP(打掉170HP时胜利)

不要浪费道具在她身上，而这时的她也不是很强，小心她用连斩打她就可以了。当把他的HP消去170点时，他就会展开下一段的攻击。

LADY KAGAMI－130HP

KAGAMI的强力BLOW GUN非常恐怖，击中后还会使你中毒。手里剑也是她的常用武器，被击中会很痛的，所以要小心他的远距离攻击。

其实要打倒她也并非难事，把你所有的忍具全向她身上招呼吧，不要吝啬！此外，你也可以继续前面曾经讲过的卑鄙战法，站在高台边，等她爬上来时就用连斩把她打下去(很卑鄙吧)，这样，哈哈……终于迎来了胜利!!

TATSUMARU篇

任务一 A SHADOW

出现敌人:18　BOSS :1

你已经看过了整篇故事的其他部分，现在的这部分将是讲述TATSUMARU在那个大雨倾盆的夜晚离开GOHDA城后所发的事……

攻略要点:

本关要小心在屋顶上的敌人，不要惊动警报器。沿路来到中央，利用房檐爬到最大的屋顶上（要小心，有的地方是不能跳下去的）来到屋顶你就会见到本关的BOSS。

对BOSS战略

SEIRYU THE BLUE DRAGON－150HP

跳开去等气槽变为"!?"时说明青龙已经不知道你到了哪里了，这时就可以对他发起突袭，另外上，带上些炸芭箭轻松收拾他。

任务二 THE HEAD OF LORD TODA

出现敌人:14　BOSS :4

TATSUMARU发现了通往TODA营地的路，现在似乎是完成自己的诺言，带着TODA的人头回去面见师傅的时候了。

攻略要点:

本关的地形没什么特别的，与力丸的第四关相同，你只要走到地图上方的营地，就可以与 BOSS 战斗

对 BOSS 战略 1

LORD TODA－130HP

SPEARMAN－60HP

BOWMAN－60HP

这一战要同时对付三名敌人!

先放出催眠气迷倒 TODA，利用这段时间可以放心对付其他二人，必要时可以用铁蒺藜来减慢他们的行动。等 TODA 醒来时已经就剩下他一个了，你可以先给他一记炸弹箭，然后用大跳跃跳到他身后，以一套组合斩结束战斗，打完收工!!

对 BOSS 战略 2

LADY KAGAMI－130HP(打掉一半后胜利)

如果此时 HP 不多的话就喝一瓶回复药吧。如果有催眠气之类的忍具剩下的话是不难对付她的。这场战斗后会有剧情出演。

任务三 LABOR SHORTAGE

出现敌人:14　　BOSS :0

TATSUMARU 与 LADY KAGAMI 决斗后双双掉入海中后，被 LADY KAGAMI 救出并失去记忆。现在的 TATSUMARU 已经完全站在了东忍流的对立面，为了使 KAGAMI 能够建造炎魔号，他需要绑架 8 名村民，以使工程能够顺利完成。

攻略要点:

本关的主要任务就是绑架八名村名就可以完成任务，但是在游戏中千万不能让村民发现你，不然你的任务就会以失败告终。

要想邦架八名村民其实也很简单，主要是先隐蔽起来仔细观察其行踪，趁其转身时再下手就行了。

任务四 GUARDING THE SECRET HAR－BOR

出现敌人:16　　BOSS :1

正在炎魔号的紧张建造中，乡田军也开始出现在港口附近，你当然不能让计划泡汤啦。

攻略要点:

本关所用的版图与力丸的秘密港口版图完全一样，但是敌人的位置不同。在这一关中，你要把所有的敌人都解决掉才能与在船上的 BOSS 进行战斗。

对 BOSS 战略

相当容易的对手(比较而言)，一开始可以先使用一个龙之吐息(DRAGON' S BREATH)，接着就是给他一两枝炸药简箭，然后就是一通连斩……

另一个取胜的办法就是还利用地形差，你还可以利用前文提到过的以上打下的方法!

任务五 NO MERCY

出现敌人:14　　BOSS :0

乡田家一定要为攻击秘密港口付出代价，TATSUMARU 出发去杀掉小村中所有的人，不留一个活口!

攻略要点:

此关的主要任务就是把这个村庄的所有人都杀死(显得有点残酷)。要小心监视台上的敌人。避免与敌人正面接触，最好逐一暗杀。

任务六 ASSAULT ON THE NINJA VILLAGE

出现敌人:16　　BOSS :1

TATSUMARU 的这个任务是攻击自己的故乡·忍村，这里的一切都是那么熟悉，但一切都要被永远抹杀了……

攻略要点:

在自己生活过的村庄中进行杀戮，显得有点残忍，但本关的任务就是让你袭击忍者村，在这一关里，都是一些年迈的老忍者，但不要小看他们，他们动作迅速，并且会使用忍具，尽量避免正面攻击。当全部人都杀死后，便会与你的老师进行决战。

对 BOSS 战略

SHINUNSAI－100HP

这一战远没有想像的那么富戏剧性，因为 SHINUNSAI 好象一直在盼望有朝一日 TATSUMARU 会来杀他，因为多年前他曾经亲手杀死了 TATSUMARU 的父亲。但是作为一个男人，他还是选择了战死。

一开始战斗当然还是以来 DRAGON' S BREATH 开局，由于 SHIUNSAI 能够防御住大多数的普通攻击，所以你便要不停地使用催眠气啦，迷烟啦之类的忍具，这样才会使战斗更轻松一点。

唯一要注意的一点是不要被他逼到角落里，因为他的刀技真的是非常之快，你甚至都不会有时间打开回复药的药瓶。

任务七 THE FINAL DAWN

出现敌人:21　　BOSS :1

最后的重头戏终于开始了，炎魔号开始了它的首航，第一站，乡田城，但是，就在炮轰城堡的同时，乡田军也登上了战船，你的任务便是要消灭他们。

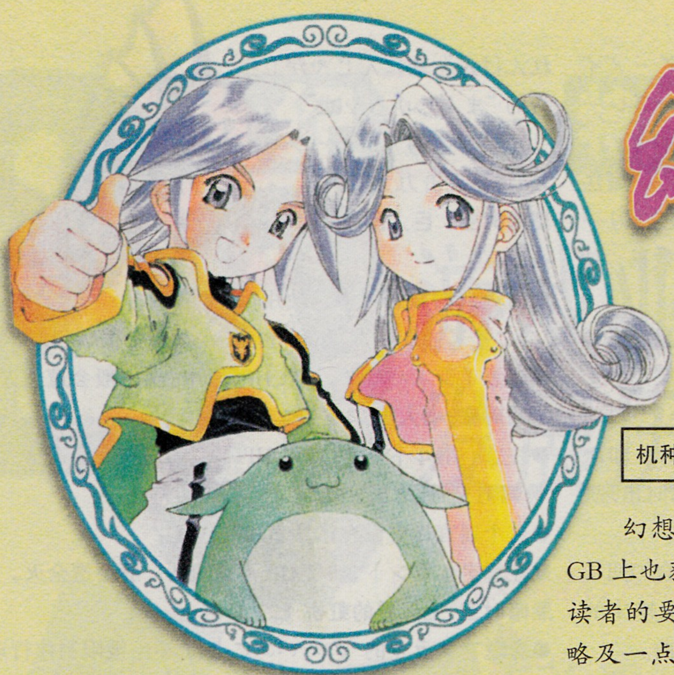
攻略要点:

最后一战还是发生在炎魔号上。这也是你最后的任务，你只要把船上的乡田军全部歼灭，就能与　BOSS 对决。

对 BOSS 战略

JUBEI－210HP

杀掉第 21 人时就会自动展开最终的一战。二刀流，相当强劲的。开局仍然是当头炮，使用龙之吐息，然后可以选择手雷或是铁蒺藜，只要你有足够的耐性就可以最后胜出，接着就是剧情，TATSUMARU 的人生落幕了……



幻想传说

流程攻略

机种:GB　厂商:NAMCO　类型:RPG　媒体:卡带

幻想传说系列一直深受玩爱好评,本次出现在GB上也获得了相当大的反想,在这里我们应广大读者的要求将刊登出幻想传说GB版的游戏程攻略及一点要点,希望能给大家带来一点方便!!

4408年:魔女之塔

●进这个塔要先去オリーブ听有关的话题。

●上5层找到アウル和バグベア可升级。

●BOSSアーチェ会使用“かくとうか”的“ごうしょうらい”,用“れんげき”攻击。他的“ストーム”很厉害,可要有一人担任回复役,并使用强力魔法“ヒーラー”。

4203年:风之谷

●进这个塔必须先去ユークリッド村见クラース并得到“かぜのもんしょう”。

●在ヴァルハラ将发生记忆事件“たのまれごと ”,在B5至B7“ティアのはな”将出现。

●对BOSSシルフ风属性攻击无效,要使用强力魔法“ヒーラー”和“クレリック”。

4203年:炎的洞窟

●大多数敌人炎属性强,用炎攻击后无效。可使用水属性攻击“フレアメイジ”×“フレアメイジ”,“アクアメイジ”也可以,没有也无所谓。

●对BOSS的イフリート炎属性攻击无效,有一人担任回复,使用强力魔法“ヒーラー”和“クレリック”攻击。

4203年:水的洞窟

●对大多数敌人用水属性弱的“フレアメイジ”,可以使游戏进行顺利些。

●对BOSSウンディーネ,有一人担任回复,使用强力魔法“ヒーラー”和“クレリック”进行攻击。

4203年:大地的洞窟

●来这里之前,回ユークリッド村听有关“たのみごと”的谈话,将有クレイアイドル和阶梯出现。用“なりきりし”作战斗,此外不会受到什么伤害。而クレイアイドル的HP是1000。

●敌人ブラッククロー很麻烦,它会攻击后列,注意恢复。

●在9层用おうふくのま虽然古怪,但这样不至于很辛苦。

●和BOSSノーム的战斗不用着急,时间充裕。使用“クレリック”的バリアー比较有利。

4306年:神秘的塔

●要进入必须先去トーティス村从チェスター那里得到“ふしぎなつぼ”。

●バンパイア会专门攻击HP最低的角色要注意。

●敌人对火弱的比较多,多使用“しはんだい”的“ほうおうてんく”吧。

4306年:恶魔之塔

●要进入必须先去トーティス村从クレス那里得到“うつらないかがみ”。

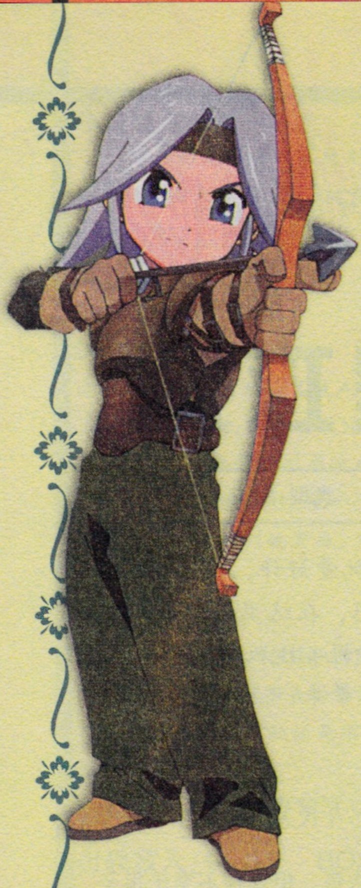
●这一关并没什么难的。

4306年:古代遗迹

●进去前必须先去トーティス村和ミント谈话。

●敌人こだいへいき使用“たのまれごとNo. 17”作战。在B9有个神秘的三角。





●如果有サンダーメイジ的“サンダーブレード”进行将会很顺利。

●对 BOSS アスカ，魔法“クレリック”和“プリーステス”没什么效果，是艰难一战。

4306 年:十二星座塔

◕必须解决三个“たのまれごと”才可进入。

●注意シャーマン和ボウレンジャー同时出现，可能会出现危机。

●在 9 层的“迎合の间”，按石盘上所说调整床的样子和喜欢的乐曲。

●对 BOSS ルナ用攻击性强的“ごうしょうらい”和“ししせんこう”打倒它。

4354 年:电的洞窟

●要进入必须在しのびのさと找到すず。

●リッチ的全体魔法和カゲ的まんじゅしゃげ相当麻烦。

●B4 层“流转の间”

4354 年:黑暗洞窟

●只要注意ライカーガス就行了。

4354 年:精灵森林

●要进入必须先去しのびのさと找すず谈话。

●セイレーン一出现先把它打倒。

●对火弱的敌人很多，用“エクスプロード”和“ぐれんけん”比较有效。

●10 个区域的“迷いの森”，要注意。

4354 年:魔王洞窟

●对火弱的敌人很多，用“エクスプロード”和“ぐれんけん”比较有效。

黑暗时空:炎之国　ムスペルヘイム

●对水弱的敌人很多，使用“メイルストローム”和有“贤者”都将很顺利。

黑暗时空:冰之国　ニヴルヘイム

●对火弱的敌人很多，使用“ファイアストーム”和“贤者”都将很顺利。

●敌人?エビルスター会马上使用“ブラックホール”这相当麻烦。

●对 BOSS フェンビースト多使用ほのおのけんし的“ぐれんけん”和にんじゃがしら的“まんじゅしゃげ”。プリーステス的“シャープネス”将使攻击力上升。



黑暗时空：巨人国 ヨツンヘイム

●对火弱的敌人很多，使用“ファイアストーム”和有“贤者”在都将会很顺利。

●注意イシュバード，如果 HP 不满的话一般会遭全灭。

黑暗时空:小人国 ニダヴェリール

●注意バドルトーナ，如果 HP 不满的话一般会遭全灭。

黑暗时空:死之国 ヘル

●这个迷宫途中没有休息室和换人室。

●注意タイラント，如果 HP 不满的话一般会遭全灭。

黑暗时空:上天界的虹桥 ビフレスト

●注意ファラオ的“のろいのことば”，一被限制住行动就可能全灭。

●凤凰可能发动快速的“ファイアストーム”猛攻。

●プラネット一出现就爆炸，很难对付。

●注意对ダオス物理攻击是无效的，使用有属性的攻击。例如クレス的“こくうそうはざん”等。

4408 年:カオス的洞窟

●服装用“にんじゃがしら”和ミント去挑战，ディオ的性格是“せいぎかん”和“すねぼう”，别忘了“BOOST UP”。

●遇敌感到特别棘手的时候，可使用“服:にんじゃ”的“かくれみの”，可以故意掉进陷阱。但是不是再度遇敌的话必遭全灭。

●注意ダークアイ的“回转アタック”，ミント他们的服装 HP 比较低，回复前恐怕很难撑住。

●在 B6 的“愿いの间”，不解决 20 个たのまれごと就进不去。

●在 B17 的“迂阔の间”，穿上盗贼系的衣服掉入陷阱可前进。

●在 LASTBOSS 前有 2 个 BOSS，他们是暗属性和物理属性使用其他属性进行攻击。

（完）



20世纪特集

游戏业界发展历程

硬件以及软件的全面回顾







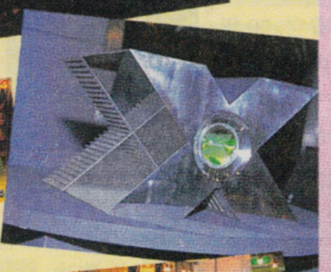











游戏业界的大检阅

自从计算机诞生以来，游戏就与它结下了不解之缘，最开始的游戏是编程爱好者在计算机上将其实现的，由于受到了硬件机能以及其它方面的限制，使得游戏还不能得到普及。

当亚达利发售了家庭用TV游戏机后，游戏的制作便分为PC类和TV类，在游戏发展的黎明期，TV类游戏因其硬件水平比较高，所以一下受到了人们的欢迎，但由于后来游戏市场的混乱，使得大量垃圾软件出现，这样人们在一夜间便对游戏失去了兴趣(这便是著名的亚达利冲击)。

但是，日本的任天堂公司在发售了高性能家庭用游戏机后以严格的软件制作制度规范了游戏市场，在这以后的近20年的时间里，游戏业界得到了突飞猛进的发展……

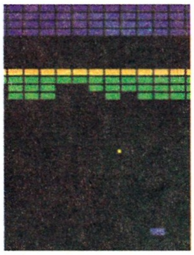
~1980年编 电视游戏的诞生和市场的确立

世界上出现电视游戏是在 1958 年，由美国人伟利发明。这是在电子学使用的装置示波管的画面进行的游戏。那以后过了 14 年，出现了销售量达到 10 万台的电视游戏。这个游戏的名字叫做“PON”。是由 ATARI 开发的线和点组成的游戏世界。可以说电视游戏的一切因素从这里开始。

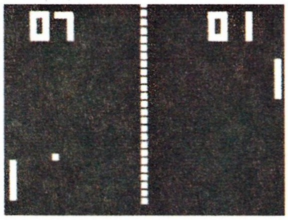
本时代关键词	亚达利、PON、UNIX、太空侵略者、小蜜蜂、PAC-MAN、GAME&WATCH

	游戏业界大事记
1972	·亚达利家用 TV GAME“PON”发售，并得到了玩家广泛的欢迎
1975	·爱波克发售 TV 游戏《TV 网球》世界第一个 RPG 游戏“LOG”发售
1976	·亚达利发售“PON”的进化型 GAME《打砖块》
1977	·任天堂第一个 TV 游戏《TV GAME 6》发售
1978	·TAITO 发售太空侵略者，此游戏在玩家中引起轰动
1979	·NAMCO 发售小蜜蜂
1980	·任天堂在 4 月 28 日发售携带型液晶游戏机“GAME&WATCH” ·元祖 RPG“巫术”和“创世纪”发售 ·NAMCO 发售 PAC MAN 并取得很好的销售成绩

1972 ATARI 开发电视游戏的代名词“PON”



美国的 ATARI 公司开发的游戏“PON”。作为家庭用的电视游戏在当时达到了 10 万台的惊人销售量。之后这个公司利用 PON 的技术开发了另一款叫做“BRAKE OUT”的游戏，也就是所说的打砖块游戏。

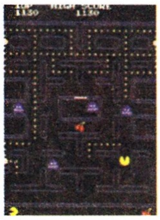


1979《GALAXIAN》出现！！

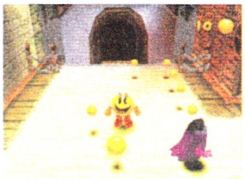


排队突袭而来的宇宙人，忽然出现在人们面前的宇宙军团！！这个叫做《GALAXIAN》的游戏配备有丰富的色彩和效果音。另外，有时敌人也会向玩家突袭而来，用导弹击落以后它会坠落到画面以外，攻击的手段和变化都非常的丰富，现在有时还可以看到这样的游戏类型。

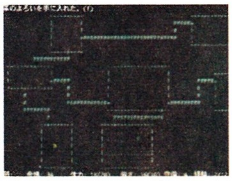
1980《PACMAN》



曾经在世界上引起轰动的《PACMAN》到现在已经有 20 岁了。在美国出现了以此游戏为特征的比萨饼店，游戏的主角被拍成动画并制造了大量相关的商品。尤其是这个《PACMAN》游戏与 NAMCO 的关系非常的密切。



1975 自动生成迷宫 RPG“LOG”



曾经引起轰动的系列《奇妙的迷宫》原型 RPG“LOG”在这一年登场。在当年叫做 UNIX 的计算机上进行游戏。这个游戏的完成度之高令人感到惊奇。

1978《SPACE INVADER》袭来！！

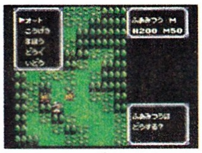


作为一种前所未有的游戏热潮，成为了罕见的社会现象。人们对游戏厅中的这个 TAITO 制作的叫做“太空侵略者”的游戏着迷到了不思茶饭的地步。

1980《WIZARDRY》登场

海外的 RPG 游戏在这么早的时候就出现的确让我们吓了一跳。它的新作也不断出现，但是游戏的风格一直保持不变。热衷这款游戏的 FANS 相当多，甚至很多人一直在忠实地支持着它。20 年的时间内，数值的变化让人一喜一忧……





1980 GAME&WATCH 热潮的到来



任天堂现在发售的街机游戏和电视游戏为大家熟知，但是任天堂被世界知道就不能不提这个 GAME&WATCH 了。当时的销售创造了历史的最好记录。任天堂从那时起开始不断制造新的产品，使人们无法忘记这个小小的手掌机。

1981年～1985年 编

FC闪亮登场 卷起游戏热浪!!!

《SPACE INVADER》、《GALAXIAN》到《WIZARDRY》,街机游戏已经十分充实了,但是作为游戏最基本单位的家庭用游戏来说还远远没有普及。就这样,在1983年任天堂游戏机开始销售,家庭用电视游戏的黎明来临了!!

游戏业界的迷你资料

●本时代的游戏市场规模
4110亿日圆
●这个时代发售的软件
1 超级玛莉奥兄弟(FC)
2 高尔夫(FC)
3 垒球(FC)
●本时代的关键词
FC、卡带、名人……

	游戏业界大事记
1981	·任天堂发售街机版大金刚 ·爱波克发售卡带型游戏机
1982	·美国出现了大量低质游戏软件,引起了"亚达利冲击"
1983	·任天堂7月15日发售FC ·世嘉发售SG－1000 ·NAMCO发售射击游戏"铁技阵"
1984	·由细野春臣监制的TV游戏音乐发售 ·NAMCO发售含RPG要素的"多鲁亚卡之塔" ·爱波克发售其卡带型游戏机的强化版
1985	·世嘉发售SEGA MKⅢ ·任天堂发售成为社会现象的超级玛莉奥兄弟 ·世嘉发售第一个体感游戏"HONG ON"

本时代发售的家用游戏机

爱波克社的卡带型游戏机

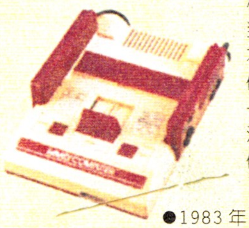
可以进行卡带更换的游戏机类型,这种游戏机的图像处理机能十分低,游戏角色多由方块组成,很快就退出了家用游戏机市场。



●1981年7月30日发售

被称为任天堂红白机的FC

当亚达利事件结束后的一年,任天堂研制了当时最先进的家用游戏机FC,这种游戏机的普及量相当惊人,在日本可以说是他们的国民机,一家一台的说法一点都不过份。



●1983年7月15日发售

世嘉的第三个家用游戏机

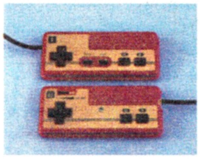
世嘉为对抗任天堂的FC所发售的SEGA MKⅢ,它的机能要比FC先进,可以移值大量当时世嘉的街机作品,但是由于缺乏有力的软件厂商支持,很快就在FC的强大软件攻势下败下阵来,不过就算这样,它也给我们留下了有名的作品。

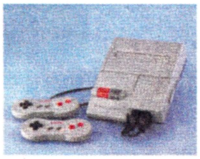


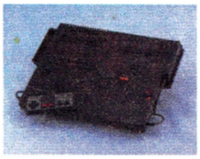
●1985年10月20日发售

1983 FAMILY COMPUTER 诞生!!

通称FAMICOM。由任天堂发卖,在日本引起轰动,很多家庭很快就接受了它。其原因主要是街机的很多款游戏被移植到FAMICOM上来,比如《DQ》、《FF》等。另外象DISK SYSTEM和其他的一些周边设备也被充实。

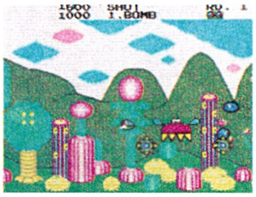






1985 SEGA MARK Ⅲ登场

为了对抗FAMICOM而开发的SEGA MARKⅢ。最初只是卡形的薄机体,后来改进称为大容量的机体。第一弹发售的游戏是《FANTASY ZONE》。因为连续不断优秀的游戏出现,在当时的游戏厅中引发了极大的人气。就连FAMICOM的用户们都羡慕的不得了。







1983《ゼビウス》热潮



慢慢纵向滚动的背景。被仔细刻画过的敌人主角。神秘的BGM。还有数个迷团。崭新的射击游戏《ゼビウス》。如果说这个游戏改变了以后的射击游戏发展的话一点也不过分。



1984 游戏音乐确立

日本最早的电子合成音乐乐队YMO之一的细野晴臣制作的音乐被NAMCO采用,引用到公司的产品当中。音乐全部没有经过改编,直接收录。





1985 体验"体感游戏"!!

在游戏厅突然出现的摩托车形状的游戏机。游戏的名字叫做"BIKE ON"。虽然开始玩的时候有一点不习惯,但是骑上去还真的能够体验到驾驶的逼真感觉呢。随后,SEGA公司又不断推出了数种不同的游戏系列。



20世纪的游戏业界

1986年～1990年 编

性能凌驾于FC之上的新机体陆续登场!

在86年到90年的5年间为了争夺FC的市场份额，性能超过FC的机体不断出现。另外，加上GB的诞生争夺掉了携带机的部分市场，游戏机市场一片景气。这样在90年SFC登场了。

游戏业界的迷你资料

●本时代的游戏市场规模
5290亿日圆
●这个时代发售的软件
1 俄罗斯方块(FC)
2 超级玛利奥LAND(GB)
3 勇者斗恶龙Ⅲ(FC)
●本时代的关键词
16bit、扩大缩小、CD-ROM……

	游戏业界大事记		游戏业界大事记
1986	·任天堂FC的磁碟系统发售(2月21日) ·勇者斗恶龙发售(5月27日) ·FAMI通创刊(6月6日)	1989	·GB发售(4月21日) ·LINKS发售(10月20日) ·超级玛莉奥俱乐部成立(12月)
1987	·PC-E发售(10月29日) ·最终幻想发售(10月28日) ·DQⅡ的音乐碟发售并突破20万枚(12月)	1990	·NEOGEO发售(4月26日) ·GAME GEAR发售(10月6日) ·PC-E GT发售(11月10日) ·SFC发售(11月21日) ·世嘉的GAME图书馆开始(11月)
1988	·勇者斗恶龙Ⅲ发售(2月10日) ·MD发售(10月29日) ·业界初次采用CD-ROM当游戏媒体 ·PC-E CD·ROM2发售(12月4日)		

本时代发售的家用游戏机

●PC-E



在当时这种机体有很高的图像描绘机能，它的核心构想使得它具有很高的扩张性能。
●1987年10月29日发售

●MEGA DRIVE



有着完全超越FC的硬件性能，可以很好的移植街机游戏，是世嘉在家用机中第一次获得成功的机体。
●1988年10月29日发售

●GAME BOY



使用黑白液晶屏幕的掌上型游戏机，有着与FC不相上下的性能，到现在为止还十分流行。
●1989年4月21日发售

●GAME GEAR



使用彩色液晶屏幕的高性能携带型机体，有许多世嘉自己制作的软件。
●1990年10月6日发售

●NEOGEO



完全能够在自家中享受街机游戏的梦之机体，但是惊人的软件价格是它的致命弱点。
●1990年4月26日发售

●超级任天堂



任天堂FC的后继机种，普及量相当高，并且出现了许多超越硬件机能的优秀软件。
●1990年11月21日

1986 (DISK SYSTEM)磁碟系统登场!

86年2月21日发卖的磁碟系统和以前的卡带不同，是将DISK CARD内写入游戏内容的崭新形式。利用拷贝可以玩新游戏。同时发卖的软件也包含现在仍很有人气的《赛尔达传说》等。



1986《勇者斗恶龙》发卖!



86年5月27日家庭用游戏机第一个正式的RPG游戏《DQ》发卖。这个值得纪念的作品渐渐受到FANS的欢迎，《Ⅱ》之后的系列作品在社会上形成一种大热潮。游戏的制作者也聚集了当时最优秀的STAFF,并且这个稳定的群体一直战斗到《Ⅶ》。

1986 PC-E的核心构想?

实现精美图画质量的PC-E。大家还记得这个PC-E的核心构想吗?实际上这是以PC-E为中心,配合外挂周边设备提供游戏的想法。这种构想下产生的产品有过几个,但是并没有赢得更多的玩家,遗憾!



各种机体的周边产品

无论是什么样的机体缺少了必要的周边设备便不能很好的体会到游戏的乐趣，因此无论那个时代周边设备的开发都会随着软件的进步而发展。











1987 MD 开始发卖

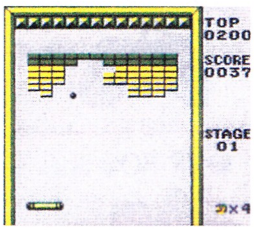


擅长街机类游戏的SEGA开发的MD。在8位机FC博得人气的时刻SEGA抛出16位家用机争夺市场。也是从这个时候开始SEGA开始在通信方面开发，想要开发出通过MODEM的网络游戏。也曾发卖过M－CD和制作以CD－ROM为媒介的游戏。

1989 手掌机的霸权争夺战激化

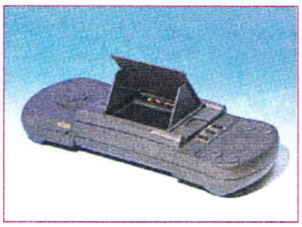


自从89年GB发卖以来，各个厂家竞相推出自己的手掌机。对比GB的黑白显示，其他象PC－E GT和GAME GEAR等都采用了彩色液晶显示，但是由于GB的软件支持比较完善而最终胜出。GB在98年推出了采用彩色液晶的GBC。

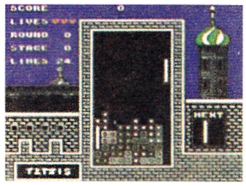








1987 "下落游戏"到来！

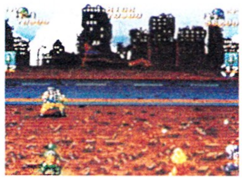


俄罗斯人制作的"俄罗斯方块"在世界上引起了很大的轰动。从那以后很多类似的游戏软件被开发出来，形成了所谓的"下落游戏"类型。

1990 "100MEGA SHOCK"发卖！

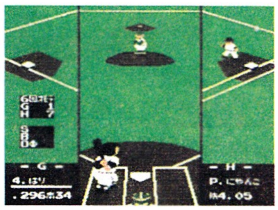


能够将最新的街机游戏移植到家用机上，并且不损伤画面和印象质量的NEO·GEO。机体的价格在58000日圆左右，稍贵。软件的价格也在20000左右，不是每个玩家都可以买得起的。但是因为有忠实的FANS支持，所以一直坚持10年以上。



1990 棒球游戏选手实名登场

进入到90年代以后，棒球游戏全部由现实棒球比赛中的实名选手出场。这是因为各游戏制造厂家与日本超级棒球机构签定了合同，得到了名字使用的许可。当然名字的使用必须支付费用，使FANS们放心的是软件的价格没有因此而涨高。

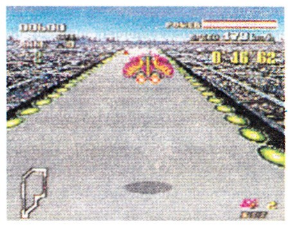




1990 超级任天堂发卖

因为实现了翻转、扩大、缩小和滚动等机能而受到注目的SFC。发卖后不久就出现了断货的情况。同期发卖的软件有《超级马里奥世界》和《F－ZERO》等。之后随着CAPCOM推出的《街头霸王Ⅱ》等优质软件，用户群进一步增加。后来又有《DQ》和《FF》等人气系列的不断推出，终于确立了SFC在家用机市场不可动摇的地位。

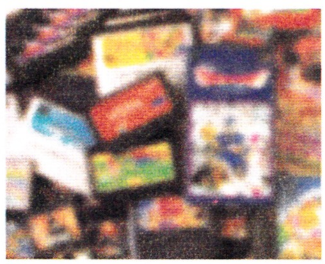




任天堂帝国的新宠



1990 软件捆绑销售的禁止



在购买抢手的软件游戏时，销售店会捆绑其他不受欢迎的游戏一起销售。从90年开始日本的公正取引委员会对市面的商店进行调查，软件捆绑销售的现象才渐渐减少。这是在厂家不能马上增加产量满足玩家时出现的短暂市场不规范现象。

1991年～1995年 编

更多新型机种涌现！CD－ROM时代到来

	游戏业界大事记
1991	·街机版《街头霸王Ⅱ》登场，并确立了格斗类游戏的地位
1992	·勇者斗恶龙Ⅴ发售（9月27日） ·最终幻想Ⅴ发售（12月6日） ·在浅草的游戏博物馆开馆
1993	·MD2发售（4月23日） ·街机版VR战士发售
1994	·3DO发售（3月20日） ·SS发售（11月22日） ·PS发售（12月3日） ·PC－FX发售（12月9日）
1995	·VB发售（7月21日） ·勇者斗恶龙Ⅵ发售（12月9日）

32位的新机体陆续登场。打破以前SFC垄断地位的怪物PS就是在这个时候出现的。街机游戏中的格斗游戏和和起重机游戏也以其鲜明的特点很快获得了新的客户层。

游戏业界的迷你资料

●本时代的游戏市场规模6740亿日圆

●这个时代发售的软件

1 超级玛莉奥CARD（SFC）

2 勇者斗恶龙Ⅵ（SFC）

3 超级大金刚（SFC）

●本时代的关键词

POLYGON、次世代机……

本时代发售的家用游戏机

●PLAYSTATION



有着与工作站相同的图像处理能力，这是继任天堂两代主机后再次在世界范围内广泛普及的家用游戏机，并附有许多周边产品。

●1994年12月3日发售

●SEGA SATURN



世嘉、日立、胜利三社共同开发的次世代机体，并且发售了许多种版本，在本体中接入影像解码卡便可以观看VCD。由于机体的本身性能使得它的某些软件质量不如PS，但是许多街机移值的格斗类游戏却是这个时代不可多得的精品。

●1994年10月22日发售

●PC－FX



由于本体的动画回放机能相当强，所以它的游戏软件多以动画类为主，另外能够与PC－9800系列个人电脑相连接是它的一大特点，但是它本身的软件却很少。

●1994年12月9日发售

●3DO



次世代游戏机的先锋，是3DO与松下共同开发的第一台32位家用游戏机，但是由于软件质量中庸使得它并未游戏起来，后继机种M2也终止了开发。

●1994年3月20日发售

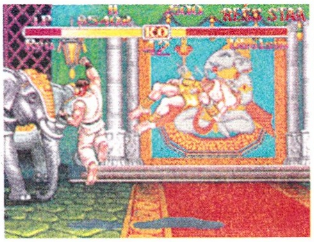
●VR BOY



被称为可以完全再现立体空间的头带式液晶游戏机，由任天堂制作发售，但是似乎并没有什么出色的软件出现便退出了游戏市场，是任天堂一个比较失败的产品。

●1995年7月21日发售

1991 格斗游戏热！！



CAPCOM的格斗街机游戏《街头霸王Ⅱ》发卖后引起热潮。体验到人与人对战的乐趣，游戏厅中发生了革命。其中这款游戏的许多设定便成为了以后许多2D格斗游戏的标准。

1991 起重机游戏大流行！！





虽然以前也有过这样类型的游戏，但是引发人气的却是这个UFO的机体。它将家里人和女孩子吸引到了游戏厅。

1991 新硬件开发时期到来！！



从1991年起，PC－E DUO等新的机体不断推出。值得注意的是在这些机体上正式采用了CD－ROM。游戏动画被采用，全多边形的游戏登场等，很多全新类型的游戏也不断涌现出来。

1992 软件价格上涨！！

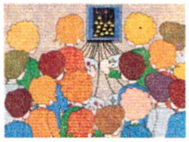


SFC销售后大约两年，这是随着容量的增加，软件一盘的价格飞速涨高。在1992年最贵的软件《提督的决断》价格达到14800日圆。

1992 进入多人游戏时代

在 PC－E 和 SFC 上多人游戏的适配器登场。与此同时《炸弹人》和《桃太郎地铁》等供多人游戏的游戏作品不断出现。





1994 PS 和 SS 两大新硬件登场！！

94 年末，大约在同一时期 32 位的次世代机体 PS 和 SS 发卖。开始的时候销售量一般，但是随着价格的下调和软件的不断开发出现，获得的越来越多的欢迎和用户层。



1995 通信对战游戏发动攻势！

坐在家里和远在千里之外的朋友一起游戏的通信对战游戏系统，名字叫做 X－BAND。这是 SFC 专用的系统，机体接续 X－BAND 的 MODEM，通过电话线实现对战。





费用征收采用预付卡的方式，在当时是划时期的尝试。结果在当年引起了爆发性的热浪，确立了通信对战的概念，形成了家用机硬件通信对战的基础。

1993《VR 战士》超常人气！！

在 2D 格斗游戏盛行的 93 年，SEGA 制作出了第一个 3D 格斗游戏《VR 战士》。写实的动态捕捉和镜头角度的选择都十分到位，使人们陷入对战的乐趣中无法自拔。接下来在 94 年《VR 战士 2》登场，插图和动画有了更加明显的质量提高，吸引了从来不玩游戏的女性和一些上班族。在日本全国举行比赛，更加推动了这股热潮。这以后在 96 年推出《VR 战士 3》、97 年制作出《VR 战士 3TB》，人气一直不减。







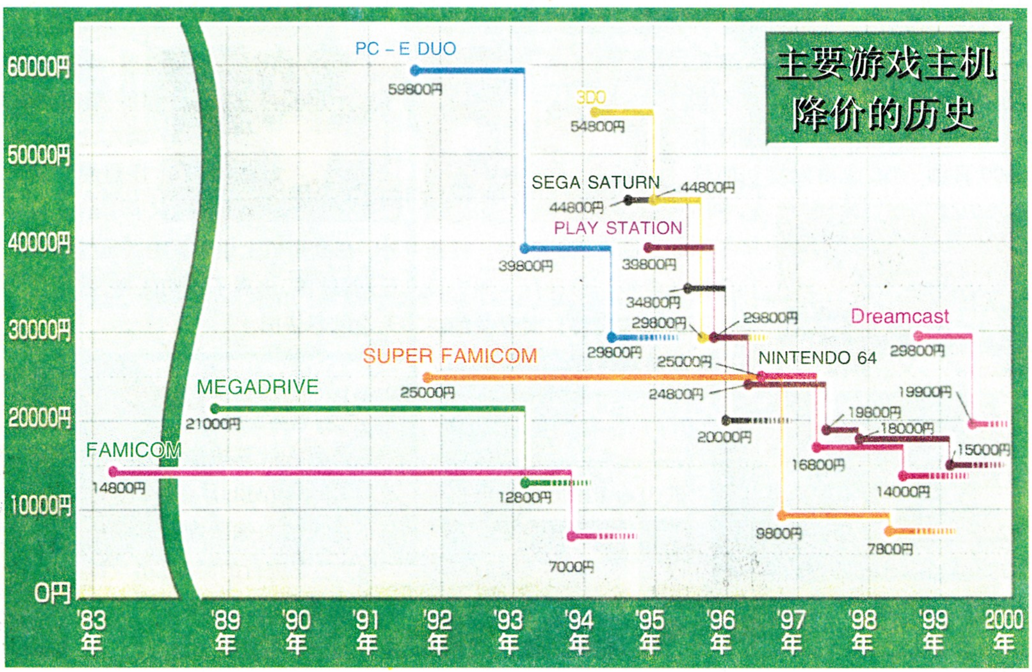
1995 VB 开发完成！！

作为家用机体和第一个采用凝缩 3D 画面的 VB 由任天堂开发完成。红与黑构成的简洁画面产生的立体感觉是从来都没有过的。产品还没有销售之前就成为当时的话题，不过在 PS 和 SS 的降价大战影响下销售量并不理想。但是这种想象力确实给制造商们很大的联想空间。



1995 令用户欣喜的硬件价格大战！！

PS 和 SS 为了争夺市场展开了硬件价格降价大战。这是在家用机的历史上从来没有过的激烈比拼。右图表示的是各种家用游戏机在各个时代的价格下降曲线。



1996年～2000年 编 新机种、搭载新技术软件陆续登场!

这是INTERNET开始普及的时期，是游戏硬件机体性能飞跃的时期。以前没有出现过的新种类不断登场，给人21世纪的感觉。

游戏业界的迷你资料
●本时代的游戏市场规模 7050亿日圆
●这个时代发售的软件
1 口袋妖怪(红)(GB)
2 口袋妖怪(绿)(GB)
3 超级玛莉奥CARD(N64)
●本时代的关键词
64位机、网络……

	游戏业界大事记
1996	·N64发售(6月23日) ·M2发售终止(7月) ·宠物蛋发售(11月)
1997	·世嘉、百代取消其合并计划(5月27日) ·SFC软件"书换"开始(9月27日) ·GAME BOY之父横井军平去世(10月4日)

	游戏业界大事记
1998	·GBC发售(3月21日) ·NGP发售(3月27日) ·DC发售(11月27日) ·POCKET STATION发售(12月)
1999	·WS发售(3月4日) ·NGPC发售(3月19日) ·64DD发售，同时网络服务开始(12月1日)
2000	·PS2发售(3月4日) ·WSC发售(12月9日)

本时代发售的家用游戏机

●NINTENDO 64
最早登场的64位游戏机，媒体虽然是卡带，但却诞生了许多十分优秀的软件，与64DD连接可以享受网络游戏的服务。

●1996年6月21日发售

●Dreamcast
世嘉的第7代家用游戏机，具有相当高的硬件水平，网络对战是该机种的主要卖点，在欧美两地十分流行，并且有充实的软件。

●1998年10月27日发售

●PLAYSTATION 2
拥有多种机能的综合型游戏机，游戏媒体采用DVD和CD－ROM两种，具有相当惊人的图像处理能力，但是好象软件开发环境过于困难。

●2000年3月4日发售

●GAME BOY COLOR
具有超越FC机能的GB机强化型，虽然是液晶显示但游戏色彩相当丰富。并且可以运行以前的GB软件。

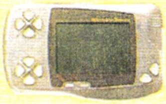
●1998年10月21日发售

●NEOGEO POCKET
SNK发售的可以与DC相连接的手持游戏机，由于可以与DC进行软件互动，所以得到了很高的人气，软件基本上由SNK公司自行制作发售。

●1998年10月28日发售

●NG POCKET COLOR
NGP的后继机种，使用彩色液晶屏幕，2D表现能力比GBC稍高，许多SNK的格斗游戏都有NGPC的移值版，由其以SNK VS CAPCOM系列最受注目。

●1999年3月19日发售

●WONDER SWAN
以GB之父横井军平的构想所开发的携带类游戏机，可以用两个方向来玩游戏的崭新设计，体现了横井军平新奇的构想。

●1999年3月19日发售

●WONDER SWAN COLOR
WS的后继机种，由于得到了SQUARE的软件支持，使得它获得了很高的期待度，不久就可以在上面玩到FC和SFC时代的名作了。

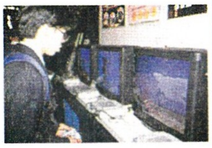
●2000年12月9日发售

1996 各硬件价格大降价


随着任天堂64的登场，各公司也相继推出了新机体。任天堂64推出不到8个月价格就下降了8000日圆，DC也由发卖初的价格下降了10000日圆左右的价位。性能和价格的竞争交织进行，周边设备也渐渐充实完善，而受益的将是广大的游戏迷。


1996 M2发卖终止!

松下电器公司的商品化游戏机3DO REAL的后继机种M2发卖终止。象"D2"等相应开发的软件陷入困境。

1996《口袋妖怪》登场



受到世界范围好评的《口袋妖怪》的发卖就在这一年。同名的动画片也被放映，爆发了一阵口袋妖怪热潮。除了GB版以外，在家用机上也开发有《元气皮卡丘》等软件，出现了抢购队列，看来任天堂风彩依旧。


1996 NET GAME元年

在私人计算机操纵的在线游戏RPG《DIABLO》登场。可以与不认识的人编队配合，利用CHAT功能进行的游戏。出现以后非常受欢迎，聚集了一部分忠实的玩家群体。


1996 音乐舞蹈游戏登场



RHYTHM ACTION 的《啪啦啪啦啪》登场。这是音乐与游戏的崭新组合。之后在街机上逐渐出现各种此类游戏，渐渐形成一种风格。这样游戏在种类上便得到了进步。

1997 SEGA 与 BANDAI 的合并计划取消





在 1996 年发表的 SEGA 和 BANDAI 的合并计划在第二年宣告流产。根据当时的 BANDAI 社长山科的解释是因为“发现两个公司在经营理念上根本不同……”导致的。通过合并产生世界最大游戏厂家的梦想破灭了。

2001年～????年编

游戏界向何处去!?

当我们回顾二十世纪的历史，也应该对未来沉思。不过对未来的设想应该是丰富多彩而又没有约束的。这里的为大家介绍的就是下个世纪的预想篇。

	游戏业界大事记(预定)
2001	· GBA 预定发售(3 月 21 日) · GAME CUBE 预定发售(7 月) · PS2 用 MODEM、ONLINE STATION 预定发售(发售月未定) · PS2 用数码相机预定发售(发售月未定) · Xbox 发售预定(发售月未定) · KDDI 携带型游戏预定发售(发售月未定)

新机体陆续出现!



看右边的照片! 这些是预定明年登场的崭新机体。包括制作精美的 GAME CUBE 和搭载 WINDOWS OS、使以往家庭用游戏厂家以外的设备链接可能的 X－BOX 等等。当然不仅是硬件的性能，软件方面也有很多值得期待的新产品。

2001 GAME CUBE 可以用手提吗!?



细心的玩家一定注意到了任天堂的最新主机 GAME CUBE 的后面有一个突起的部分，具体那是干什么的现在还不清楚，有人设想那可能会是手提装置，以便玩家可以轻松的将这台主机提起(笑)。

2001 游戏中心将会变成什么样子?

进入二十一世纪后，游戏中心将会空前的繁荣，而那时举行的游戏大赛也不限于某些场馆内部，它会在闹市中进行，巨大的屏幕以及广阔的场地将会成为人们注目的亮点，而游戏中心里的游戏机将会完成世界形的连网，玩家可以随时随地的跟远在异国它乡的玩友进行对战。到那时还可能会出现 4D(!?)类型的 GAME……





本时代发售的家用游戏机

●NINTENDO GAME CUBE

以海豚为代号开发的任天堂最新家用主机，它奉行任天堂的纯游戏机理念，几乎没有什么特别的附加功能。机种颜色共分为 5 种。



●2001 年 7 月发售预定

●NINTENDO GBA

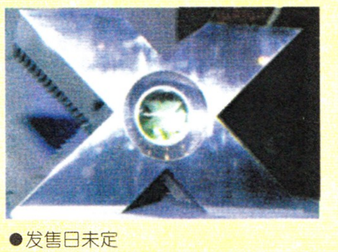
搭载 32 位 CPU 的次世代 GAME BOY，机种上端设定有 L、R 键，它的性能差不多以超过了 SFC，许多重量级软件将在这款手持机上登场，以前 GB 系列的软件依然可以在这上面运行。



●2001 年 3 月 21 日发售预定

●微软 X－box

世界级软件巨人微软进军家用游戏业的一件强大武器，它的性能是所以现行和未发售机种之最，采用 WINDOWS OS 为操作系统，媒体使用 DVD，有着强大的绘图能力，理论上可以达到 1 亿 5 千万 POLYGON /秒的处理能力!



●发售日未定

TWENTIETH CENTURY

20 世 纪 游 戏 软 件 发 展 简 述

GAME SOFT MUSEUM

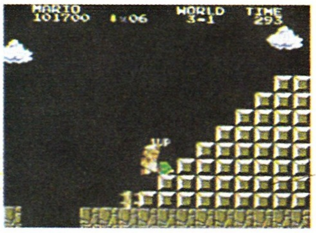
FAMICOM
FC
'83年7月15日发售

FC登场开始的游戏历史

1983年FC开始发卖。如果说游戏的历史从这一年开始一点也不过分。

1983年FAMILY COMPUTER登场。再刚刚开始发卖的时候多是从街机移植过来的软件产品，但是随着《塞尔达传说》等FC原创的游戏出现，机体的销售量逐年增加。在1986年《DQ》登场，确立了PRG的游戏类型。在这以后的游戏历史中《DQ》经常称为游戏世界的焦点受到人们的关注。到90年大约7年的时间里FC大概制作了1200部左右的游戏作品，也可以说游戏界的历史是从这个机体开始的。

全世界玛莉奥系列贩售总数
1000000000本以上



在大金刚中登场的游戏角色玛莉奥正是后来这个系列的主角，此后的玛莉奥系列在全世界爆发出相当高的人气度……

在FC时代家喻户晓的游戏名作

SUPER FAMICOM
SF
'90年11月21日发售

霸权坚如磐石…进入新世代

无论是图像还是音乐都进化到一个新的阶段，这就是任天堂帝国的最新兵器SFC，游戏业界也继续由任天堂主导着。

90年SFC随着《马里奥》系列的最新作开始出现。由于机体在发卖的时候正处在FC热卖当中，因此机体的销售量一直无法提高。这时《FFⅣ》和《DQⅤ》两大RPG的推出缓解了危机，并使SFC在游戏界的地位大大提高。各个厂家虽然保守着FC时代的遗产，但是也在新领域发表了很多探索的新作品，促进了游戏界的繁荣。以CD－ROM为媒介的新机体使用户群进一步分散，并且可以低价读写软件的系统也开始出现。直到现在SFC也仍然在一部分玩家心目中占有重要的地位。

这也许是SFC以卡带版发售的最后一部作品，它的历史使命也就此完结……



以卡带和"书换"两种形式同时出现的"火焰之纹章"系列最新作《多拉基亚776》。

超级任天堂的终焉……！？

PC－E
PC
'87年10月30日发售

游戏界的两大风云机体

MEGA DRIVE
MD
'88年10月29日发售

随着时代的演变，卡带逐渐被CD－ROM取代。在当时的两大机体为游戏的历史刻下了什么呢？

PC－E与MD同时出现，作为FC后继机种之一在最开始出现的时候安全性存在问题，后来逐渐稳定。这是使用CD－ROM的第一个游戏机种，在游戏的历史上占有划时代的地位。

宏井王子为世人所熟知的作品《天外魔境》就是在PC－E上应用。而中裕司也是从MD开始成名的。这两种都是在当时当红的机种，但是所要发展的方向有所不同。与在模拟类游戏和冒险类游戏方面致力的PC－E相比较、MD则在ACT游戏中大力发展。同时这两个机体都对后世游戏机体的发展产生了重要的影响。

SEGA SATURN
SS
'94年11月22日发售

次世代机体战争激化 网络战略从3D开始

Dreamcast
DC
'98年11月27日发售

高性能的32位机体SS登场。力图尽早搭载INTERNET的DC也出现。SEGA为了追赶SONY，开始发展自己的独特路线。

94年SS登场，它充分利用了街机游戏的资源，以《VR战士》和《电脑战机》等超人气的移植作品为中心。另外SS在销售初期就拿到了"18岁以下禁止"软件的销售许可。到现在为止SS已经发售了930种以上的软件。4年以后DC登场。除了人气高的街机作品移植以外，关于网络对战的软件也逐渐增加，到现在为止已经发售的软件种类达到了200种以上。

GAME BOY **GB** '89年4月21日发售

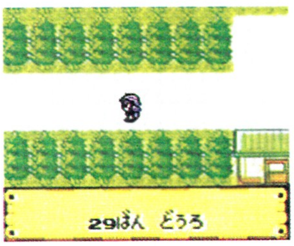
经久不衰的任天堂

NINTENDO 64 **N64** '96年6月23日发售

通过FC和SFC保持竞争力的任天堂推出了GAME BOY和N64，继续保持它强劲的势头。《口袋妖怪》、《塞尔达》和《马里奥》等优秀的软件也不断出现，为这个时代的游戏世界增加光彩。

在FC时代出现的游戏《塞尔达》和《马里奥》支持的划时代的游戏系统和主角在GB上再现风采。以92年的《星之卡比》为首，任天堂的主角创造灵感令人叹服。之后在96年超级人气作品诞生了，借新机体的登场的机会，《口袋妖怪》成为GB消沉市场恢复青春的原动力。任天堂通过这款游戏不仅重新夺回了角色人气，而且充分活用了GB的功能，确立了诸如收集、养成、交换和对战等新的游戏形式。

ROM卡带64位机体的登场令所有人吃惊。在PS和SS等32位机的全盛时期N64登场了。它将《塞尔达》和《马里奥》等游戏以3D的形式表现出来，诸如主人公爬上高塔、潜入水中等情节被引用到冒险游戏中。漂亮的图画质量和游戏的速度感淋漓尽致地发挥出了机体的性能。并且通过"口袋妖怪竞技场"实现了与GB的连动。之后游戏的新机体出现，那就是GAME CUBE……





PLAY STATION **PS** '94年12月3日发售

从卡带到CD-ROM 所有游戏的发展方向!?

PLAY STATION 2 **PS2** '00年3月4日发售

与SS的兴盛同步，作为32位机种在游戏机体历史上大放光彩的是PS。作为PS后继机种PS2的出现是否标志着游戏业界已经进入改革的时代！？



根据"画面合成器"，SCE开发出了PS。软件的读取方式采用光盘形式。随着《DQ》、《FF》系列的开发，PS逐渐成长成为日本国内最大的家用机种。虽然任天堂对外表示"将游戏向玩具的原点回归"，但是还是从中可以看出CG MOVIE的收录和写实画面的重视等特点。

据说PS2在发售3天的时间内就出货98万台。热卖主要应该归功于可以采用更高配置的软件和搭载DVD再生机能。从前的机体无法想象的画面效果演绎出如《决战》和超级人气的格斗游戏《铁拳TAG TOURNAMENT》等作品，得到了玩家一致的肯定。另外随着FF最新作的发售，机体的普及程度会进一步加强吧。

PS的出现标志着游戏硬件技术以及软件制作进入了一个全新的时代。



进化 游戏与技术能力

从8位机到128位机

从FC到PS2，在18年的时间里游戏得到了从地上到天堂般的进化。通过对各种机体从各个不同角度的比较来探索游戏的进化情况。

我们对家庭用游戏机的历史进行了考察，因此这里通过FC登场后18年历史的总结，考察软件进化的情况。在20世纪中18年只是短短的一段时期，但是游戏软件却以惊人的速度发展进化了。通过从FC到现在出现的各种机体的游戏软件的画面、演出和音乐等所有角度的比较，可以体验出游戏进化的真实情形。如果将现在的游戏软件反过来移植回原来的8位机体上又会怎么样呢？这样我们就可以充分理解游戏进化的巨大幅度，也可以从中看出创作者的飘逸灵感下诞生的灵活的游戏系统和游戏精神。

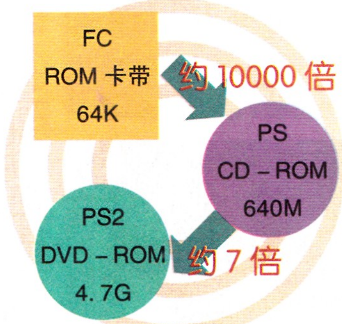
机种名	色数	3D处理	CPU
FC	52色	无	6502(8bit)
PS	1677万色	150万POLYGON/秒	R3000改进型32bitRISC
PS2	1677万色	6600万POLYGON/秒	EE(128bit)

在家用GAME的黎明期游戏由于受到本体机能的限止，所以色数比较少。之后随着新的主机发售，游戏制作多以3D为主，主机的影像处理也进化到相当的水平，这使玩家完全能够体验到3D世界的美感。

从FC到PS2的硬件技术革命使游戏在演出上给人们以视觉上的冲击感，这使得许多软件在世界观上有了更广阔的发挥空间。

当初FC只有简单的音源设计，当PS和PS2诞生后，由于光盘技术的采用，使得许多音乐游戏成为一种十分流行的游戏类型。

由于家用主机硬件上的进步，使得游戏软件的容量有了十分惊人的变化，随之而来的是制作人员和开发费用的增加，到现在为止，家用游戏也逐渐的闯进了网络领域。

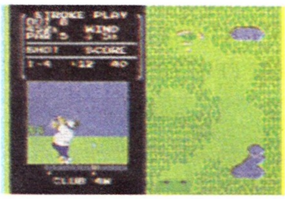


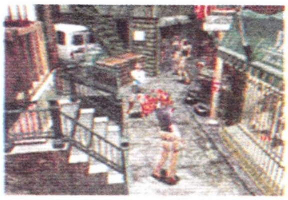
20世纪的游戏业界

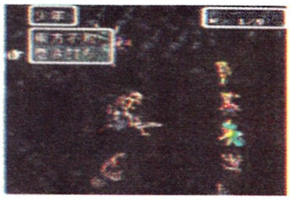
软件关连数据

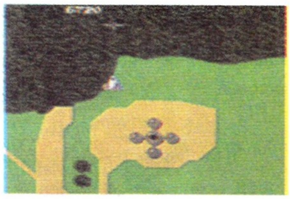
RANKING 软件数据室 游戏相关软件排行

一个革命性的软件构筑一个时代，同时也终结了另一个时代。看到这里我想大家已经很了解游戏软件对于游戏机体所带来的深刻影响。但是这些作用绝不单单是支撑游戏界的数十个革命性软件带来的，而是到现在为止发售的成千上万的更多的软件。这里列举了从 FC 登场到 2000 年 10 月 26 日这段时期发卖的软件各种表格对比，通过对软件历史的回顾我们可以知道：20 世纪销售量最大的游戏软件是哪个？20 世纪最受欢迎的游戏类型是哪种？……等等的数据很多，请大家参考。











1 软件销售排行 BEST 100

排位	游戏名称	数量
1	**超级玛莉奥兄弟**	681万
2	**俄罗斯方快**	423万
3	**口袋妖怪(红)**	418万
4	**超级玛莉奥 LAND**	411万
5	**口袋妖怪(绿)**	404万
6	**超级玛莉奥兄弟 3**	348万
7	**超级玛莉奥 CARD**	382万
8	**勇者斗恶龙Ⅲ**	380万
9	**口袋妖怪(银)**	364万
10	**最终幻想Ⅶ**	360万
11	超级玛莉奥 WORLD	355万
12	口袋妖怪(金)	353万
13	最终幻想Ⅷ	328万
14	勇者斗恶龙Ⅵ	320万
15	口袋妖怪(皮卡丘)	316万
16	勇者斗恶龙Ⅳ	310万
17	超级大金刚	300万
18	街霸Ⅱ	288万
19	勇者斗恶龙Ⅴ	280万
20	超级玛莉奥兄弟 2	265万
21	超级玛莉奥 LAND 2	258万
22	最终幻想Ⅵ	255万
23	GT 赛车	250万
24	高尔夫	246万
25	最终幻想Ⅴ	245万
26	勇者斗恶龙Ⅱ	240万
27	垒球	235万
28	勇者斗恶龙怪物篇	230万
29	超级大金刚 2	219万
30	麻雀	213万
31	超级玛莉奥合集 玛莉奥 CARD 64	212万
33	大众高尔夫	211万
34	街霸Ⅱ TURBO	210万
35	玛莉医生	208万
36	家庭棒球	205万
37	超时空之轮 生化危机 2	203万
39	口袋妖怪(青)	201万
40	达比赛马	200万
41	排球	198万
42	超级玛莉奥 64	185万
43	Tetris	181万
44	耀奇岛	177万
45	超级大金刚 3	176万
46	萨尔达传说	169万
47	任天堂全明星大乱斗	168万
48	GT 赛车 2	167万
49	星之卡比	164万
50	玛莉奥兄弟	163万
51	游戏王 林克的冒险	161万

排位	游戏名称	数量
53	机车大赛	157万
54	网球	156万
55	生化危机 3	155万
56	足球 超级玛莉奥 LAND 3 玛莉医生	153万
59	F1 赛车	152万
60	圣剑传说 2 勇者斗恶龙 忍者哈特利君	150万
63	超级玛莉奥 RPG	147万
64	GAME 发现!!宠物蛋 GAME 发现!!宠物蛋 2 萨尔达传说:时之笛 龙珠 Z 超武斗传 四人麻雀	145万
69	啪啦啪啦啪 最终幻想Ⅳ	144万
71	成龙踢馆 摔角	142万
73	勇者斗恶龙Ⅲ 最终幻想Ⅲ	140万
75	口袋妖怪 CARD GB	139万
76	口袋妖怪运动场	137万
77	铁拳 2 铁拳 3	136万
79	星之卡比 2	133万
80	VR 战士 2 家庭棒球'84 年度版 浪漫沙加 3	130万
83	超级街头霸王Ⅱ	129万
84	铁板阵 DDR 役满	127万
87	鬼太郎 妖怪大魔境 龙珠 神龙之谜 最终幻想战略版	125万
90	古惑狼 3	123万
91	达比赛马Ⅲ 勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ 龙珠 Z 超武斗传	120万
94	PUYOPUYO 浪漫沙加 2	117万
96	萨尔达传说:神神のトライフォース	116万
97	机器猫	115万
98	陆行鸟的不思议迷宫	114万
99	生化危机	111万
100	卡比的弹珠 达比赛马 96 达比赛马 99 大金刚 64 英雄列传 游戏王 2	110万

2 各个厂家发售游戏数量排行

BEST 10

排位	厂商名称	数量
1	SEGA	537本
2	KONAMI	376本
3	BANDAI	282本
4	HUDSON	274本
5	KOEI	219本
6	CAPCOM	216本
7	NAMCO	210本
8	TAITO	188本
9	NINTENDO	178本
10	BANPRESTO	166本

销售量达到 100 万的厂家排行 BEST 10

顺位	厂商名	本数	顺位	厂商名	本数
1	任天堂	54本	6	NAMCO CAPCOM	6本
2	SQUARE	15本			
3	ENIX	9本	8	ASCII KONAMI HUDSON	4本
4	SCE BANDAI	8本			

1 任天堂令人震撼压倒性的实力展现!

从表格中可以看出任天堂软件有大约 50% 的占有率。并且前几名也几乎都被任天堂占据，给人以一个人的舞台的感觉。

在接近 20 年的时间中犹如彗星降临一般的任天堂。从 GAME&WATCH 开始到 FC 再到 SFC，任天堂开发出了多种引领潮流的机体，长期稳坐业界的头把交椅。这里统计的结果多是根据当时的成绩，不过也没有漏掉象“口袋妖怪”这样在近年大红大紫的软件。严谨的工作态度和游戏的质量从 FANS 的回馈和统计的数字上可以清楚的看出来。

介绍！

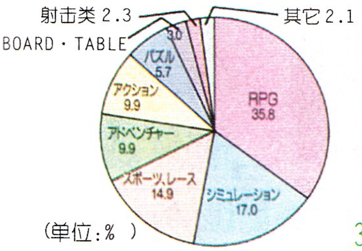
20世纪销售的软件数量比较。这里主要通过排行的行式进行分析。

③ 不同类型游戏发售排行

BEST 9

排位	游戏类型	数量
1	ACT	2120本
2	SLG	1455本
3	SPT・RAC	1259本
4	RPG	876本
5	AVG	657本
6	SHT	656本
7	TAB	623本
8	PUZ	526本
9	其它	340本

玩家喜爱的类型占有比



(单位:%)

RPG搏得人气，但是……

RPG很受玩家欢迎，但是从厂家的角度考虑制作动作游戏的风险要小的多，因此需求和供给并不一致。

④ ファミ通评分点数排行

BEST 20

排位	游戏名称	数量
1	萨尔达传说：时之笛 剑魂 流浪汉物语	40点
2	萨尔达传说：神神のトライフォース 电脑战机 VR战士2 山脊赛车2 超级玛莉奥64 铁拳3	39点
3	勇者斗恶龙Ⅱ 勇者斗恶龙Ⅲ 铁拳 不思议迷宫2 风来之西林 生化危机 铁拳2 最终幻想Ⅶ 索尼克大冒险 铁拳TT 最终幻想Ⅸ 勇者斗恶龙Ⅶ	38点

38点以上的只有20部作品

ファミ通开始对游戏进行评分到现在已经有14年了。虽然先后有8千部以上的作品参选，但是得到满分40点的只有3部作品。

浜村通信话语二十世纪游戏

在ファミ通游戏软件评分中最感到遗憾的是“火焰之纹章”系列，为什么不是9点或者10点呢。现在制作风险高并且有趣的作品越来越少了。

“火焰之纹章”真的可以说是一部制作优良而且十分有趣的游戏。如果有可能的话，希望能够将“火焰之纹章”的所以记忆抹除掉，以全新的心情再一次去创作。



周刊ファミ通的总编，エンターブレイン创立时公司的管理者之一。

● 游戏名称使用关键词语排行

- 传说………………197本
- 物语………………100本
- ファイナルファンタジー……15本
- ドラゴンクエスト…10本
- 高桥名人……………7本
- 井手洋介……………5本
- 田代まさし…………1本

游戏名称使用最多的词语比较。“传说”的使用频率使人感到吃惊。“FF”系列因为出的较多所以排在DQ的前面。

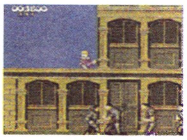
● 游戏名称最长的GAME

“京乐・三洋・丰丸・奥村・大一・マルホン Parlor! パーラー! Ⅳ CRパチンコ6社・CR实机シミュレーションゲーム”

● 游戏名称最短的GAME

“忍”

SEGA MASTER SYSTEM
’88年7月2日发售
动作类型



“忍”，只有一个文字显示的标题，好象预示着游戏主题与忍者有关，其实并非如此。

● 软件发售最多的一日

1996年12月20日 50本

在每年的12月和来年的3月份是游戏发售的高峰期。这是因为12月有圣诞节而3月份是公司节算调整的日子。PS热卖也在这一年。

● 价格最高的游戏软件

“ZEX-D” 19800日圆

4体迷你机器人的格斗动作游戏。这是可以更换模型零件的机器人战斗的一款游戏。

’95年12月29日发售
SFC 其它类型

20世纪游戏软件的回顾……

FC作为家庭用游戏机登场到现在已经过了18年。不知在什么时候游戏业界的年间经营总额超过了6000亿日圆。

游戏成长到今天这样大的规模其原因是什么呢？答案肯定是因为对游戏感兴趣的玩家增多的关系。但是这里面难道没有硬件机体进化或者说软件成长的作用吗？

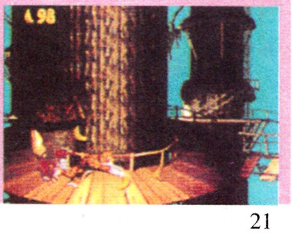
如果将硬件机体比喻成做饭用的容器的话，那么软件就是饭菜。容器（机器的性能）越小（低下）装载的料理越少，这样客人也就会越不满意，相反如果容器（机器的性能）越大（优良）那么装载的料理也就越多，客人就容易满足。不过这中结论说的只是料理美味的场合。料理的美味程度和容器的大小没有关系。作为料理的游戏软件也必须要不断追求新奇有趣而又先进的东西。

不过制作软件并不是一件简单的事情。我们对在20世纪中创作出出色软件的创作者表示感谢，同时也期望着新的可能性诞生。

游戏名作的21世纪

在20世纪内诞生了许多受人们欢迎的著名GAME，随着游戏机硬件技术的提高，它们的续作一次又一次的随着机体的进化而进步，在21世纪的第一个年头，将会有几种性能高超的家用主机登场，在这么高性能的TV游戏机中，游戏制作理念以及游戏种类的变化冲击着以往的游戏观念，如此一来以前那些成为人们话题的名作是否还会延续它们的辉煌呢？答案将会在新的世纪中揭晓。





NEO·GEO

NEO·GEO游戏介绍！

GAME WORLD

至今NEO·GEO发表了大量的游戏作品，其中也包括像《饿狼传说》和《格斗之王》等超级人气的作品。我们从同系列作品的进化中可以深切感受到游戏历史的演变。

饿狼传说系列

『NEO·GEO』的代表作！格斗游戏的原点！

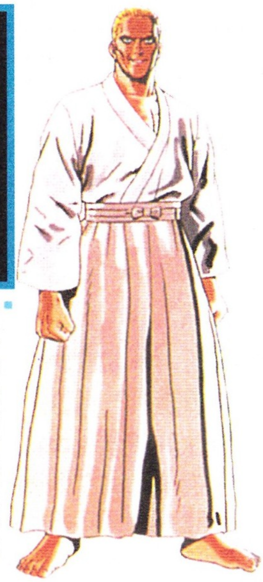
饿狼传说

游戏主角有特瑞、安迪和东丈三人。

为了干掉养父的敌人吉斯，主人公开始战斗……

尽管剧情灰暗，但是华丽多变的格斗舞台使战斗惊心动魄。







最后的BOSS当然是吉斯。他犹如鬼魅的连续当身技和不断的投摔令人恐怖。

尤其是吉斯失败后从大楼坠落的场面也十分有名。

虽然这个画面意味着他的死亡，但是他还是不断的生还，继续着他的破坏。

饿狼传说3

在本作中秦兄弟第一次登场了！与年龄不相称的凶恶表情，不高的身材，都让女孩子感到好奇吧。

尤其是弟弟好象随着作品的进化越来越有魅力了……

操纵先祖的能力，大人一样的脸庞。围绕着秘传书发生的大风波。

秦之秘传书的继承者

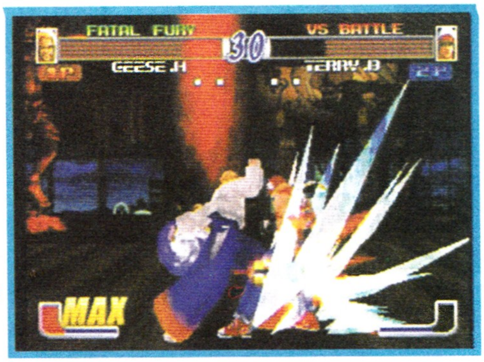


这时还是恶人的样子，随着系列进行不断被美化。





饿狼传说 WILD AMBITION



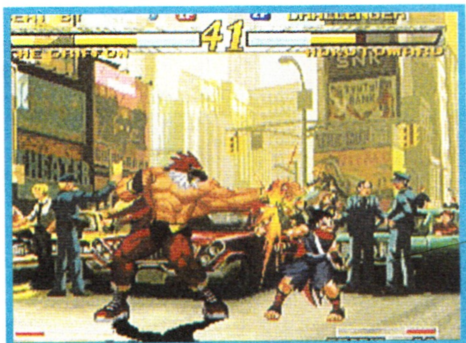


饿狼系列采用 3D 的第一作。好象当时在 FANS 中间产生了很大的争论。这里的 BOSS 也是大家熟知的吉斯。由于采用了多边形的设计，因此立体的战斗感觉比以前更加形象和逼真。但是 FANS 的看法是：还是 2D 的饿狼传说好！在一些有关游戏的书刊上也有很多关于这个话题的争论。不过 PS 版的 LOAD 画面插画非常的漂亮，还有通过命令输入可以调出隐藏主角的设定也深受好评。



饿狼传说 MARK OF THE WOLVES





这是饿狼传说系列的最新作。不过这次的 BOSS 主角变成了吉斯的儿子洛克，他是第一次登场饿狼系列。以前的主角都以新的面貌和设定登场，这是一个大胆的尝试，当然玩家的反应也有赞同和反对两种论调。除了洛克，金加潘的儿子东也以新的面貌出现。知道以前饿狼系列的玩家们大概会感到欣慰吧。

在系统方面除了防守部分的改进以外，击技的效果也非常丰富，只是看看都会让人入迷。很多 FANS 都觉得这不是饿狼传说了……





奇妙的三角关系，仇恨和亲情的旋涡。

THE KING OF FIGHTERS 系列一览			
饿狼传说	SNK	’91. 11. 25	格斗 ACT
饿狼传说 2	SNK	’92. 12. 10	格斗 ACT
饿狼传说 SPECIAL	SNK	’93. 9. 16	格斗 ACT
饿狼传说 3	SNK	’95. 3. 27	格斗 ACT
RB 饿狼传说	SNK	’95. 12. 21	格斗 ACT
RB 饿狼传说特别版	SNK	’97. 1. 28	格斗 ACT
RB 饿狼传说 2 THE NEWCOMERS	SNK	’98. 3. 20	格斗 ACT
饿狼传说 WILD AMBITION	SNK	’99. 1. 28	格斗 ACT
饿狼传说 MARK OF THE WOLVES	SNK	’99. 11. 26	格斗 ACT
饿狼传说 FIRST CONTACT	SNK	’99. 5. 27	格斗 ACT

THE KING OF FIGHTERS 系列

被挑选的格斗家集结！
NEO·GEO的梦幻祭典开始！

THE KING OF FIGHTERS '95

这一年最值得一提的就是草雉京的永远对手八神庵登场。操纵紫色火焰的年轻格斗家令所有女孩着迷。京的父亲被鲁卡尔洗脑成为手下，并出现在京的面前。这个时候大蛇还没有出现，八神队的ENDING后马上就是八神庵的暴走……从KOF」95开始采用组队作战的模式，玩家可以选择自己喜欢的角色组织队伍参加战斗。另外如果不用CON-TUNE通关的话，可以在结尾看到追加的通关动画。在CD版中使用超能力战士队通关的话，可以在STAFF名单滚动的时候听到特意为玩家准备的歌曲。另外，根据模式选择在战斗中的攒气以及紧急回避动作等系统也会产生差别。







THE KING OF FIGHTERS '97

因为《大蛇完结篇》，KOF系列在这里有了新的变化。

还有，由于八神庵和列欧娜的暴走实在威力惊人，在很多游戏厅里甚至被禁止使用。









值得一提的还有克里斯、莎米和七枷社组成的新面孔队最后的结尾画面，真的是可歌可泣。

THE KING OF FIGHTERS '98

大蛇篇的终了使KOF返回了本来的游戏气氛中来。难道使为了下一个新系列的准备……？

美国队的回归大概赚到了不少FANS的泪水吧。

大蛇队等很多隐藏主角被充实，甚至可以超越剧情成为纯粹的『战场』。不过也付出了代价，就是几乎没有见到有ENDING的场面，多少令人感到不足。









最后的BOSS是鲁卡尔，也是在基地的爆炸声中消失。

THE KING OF FIGHTERS '99





从这里开始进入新系列。最感到意外的就是草雉京被降低身份，新的主人公是操纵火焰的神秘青年「K'」。他和神秘组织『NESTS』工作人员MAXI-MA一起参加KOF大会。与神灵的大蛇篇不同，本作以近代世界为舞台进展剧情。



当然草雉京和八神庵还健在，可以作为隐藏主角被大家使用。

在游戏系统中加入了『STRIKE SYSTEM』，即我方一人战斗，但是有援护攻击加入。这是KOF最重要的改进。



THE KING OF FIGHTERS 2000



KOF系列的最新作，NESTS篇的第二弹。

援护的使用条件被改善，根据战斗情况其控制范围更加扩大。

另外援护专门主角『ANOTHER STRIKER』正式登场。

神秘组织NESTS的面目也渐渐显现，但是其最终的真相是什么样的呢？还要期待……

前作中作为隐藏主角使用的八神庵和草雉京在本作中从一开始就可以使用。

还有一个关键的主角就是神秘少女工作员库拉的存在。她和「K'」的关系也值得关注，也许很快就会有答案吧。





THE KING OF FIGHTERS 系列一览			
THE KING OF FIGHTERS '94	SNK	'94.8.25	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS '95	SNK	'95.7.25	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS '96	SNK	'96.7.30	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS '97	SNK	'97.7.28	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS '98	SNK	'98.7.23	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS '99	SNK	'99.7.22	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	'00.7.26	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS R－1	SNK	'98.10.28	格斗 ACT
THE KING OF FIGHTERS R－2	SNK	'99.3.19	格斗 ACT

SAMURAI SPIRITS 系列

发挥刀剑格斗的真髓！武士活跃的大舞台！

侍魂

当时是崭新风格的游戏类气氛使人的神经绷紧，在游戏。充满紧张感的战斗

使用武器的对战格斗型。

拥有连打按键的攻击方法和怒气等独特的系统。

在这里集巫女和战士身份于一身的娜可露露登场，立即得到了 FANS 的肯定和喜欢。









真侍魂

牙神幻十郎和查姆查姆等新角色被追加，攻击效果方面也增加了新的效果。

另外在系统方面增加了前转和武器破坏必杀技等。







侍魂 斩红郎无双剑

这个游戏最鲜明的特点是玩家使用的主角被分成罗刹和修罗两种类型。

根据玩家的选择，同一个主角在战斗中击技的性质会发生微妙的变化。

另外游戏中追加了破坏防御和回转的新系统。

值得一提的是本作的主人公『绯雨闲丸』。手持雨伞，表情稍带忧郁的绯雨闲丸踏上了找寻鬼的旅途。

不同于以往快活简洁的剧情，这里的设定稍微变化反而吸引了众多的玩家。

还有，在2P对战的时候可以使用BOSS主角『斩红郎』。







侍魂 天草降临

现在想起来，这是侍魂最后的2D作品。

风间兄弟的登场和很多令人怀念的主角复活肯定使FANS高兴好一阵子。

游戏系统也被更加充实过，使之成为里程碑式的系列作品。







比较有趣的是这个『自决命令』。在游戏中输入特殊的命令之后可以使玩家角色突然自杀，这样在下一轮中开始就处于怒状态。这也是本游戏的秘技之一。

阿斯拉斩魔传 SAMURAI SPIRITS2



本作中罗刹和修罗的区分更加明显，主角姿态的变化也很大。

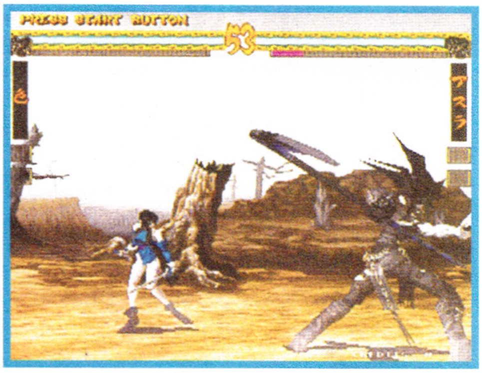
比如说娜可露露，她在战斗中的最大变化就是她和动物的联合战斗。在选择修罗时的娜可露露使用马马哈哈，在罗刹时使用西格鲁。并且看上去罗刹的娜可露露头发稍短，目光锐利。

利姆露露则在衣装上的变化比较大。修罗时的服装规矩而且感觉清楚，但是如果选择罗刹则会出现活泼风格的服饰。

在攻击角度看，比起多使用飞行道具和打击技的修罗来说，罗刹利用武器属性的技巧攻击比较多。

在色彩方面，罗刹给人的感觉好象是脱离的人类的感觉……？

在击技方面也是这样，修罗利用刀和投摔技为主，而罗刹主要利用使对手混乱或者毒气……等间接技巧。你更加喜欢哪一个呢？



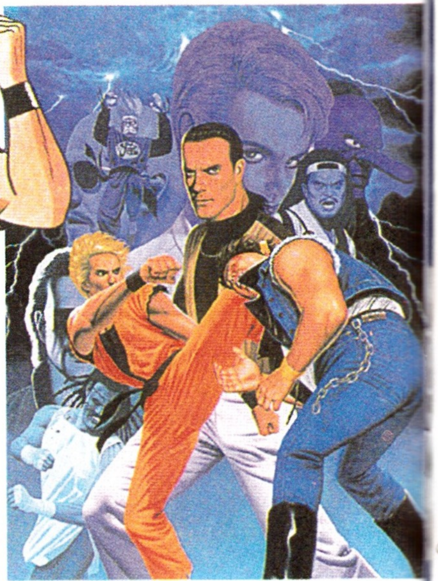
SAMURAI SPIRITS 系列一览			
SAMURAI SPIRITS	SNK	’93. 7. 7	武器格斗 ACT
真 SAMURAI SPIRITS	SNK	’94. 10. 28	武器格斗 ACT
SAMURAI SPIRITS 斩红郎无双剑	SNK	’95. 11. 15	武器格斗 ACT
SAMURAI SPIRITS 天草降临	SNK	’96. 10. 25	武器格斗 ACT
侍魂 ~ SAMURAI SPIRITS ~	SNK	’97. 12. 19	武器格斗 ACT
SAMURAI SPIRITS 2 阿斯拉斩魔传	SNK	’98. 10. 16	武器格斗 ACT
SAMURAI SPIRITS!	SNK	’98. 12. 25	武器格斗 ACT
SAMURAI SPIRITS! 2	SNK	’99. 6. 10	武器格斗 ACT

龙虎之拳系列

谁能够得到最后的胜利？！『无敌的龙』和『最强的虎』！

龙虎之拳



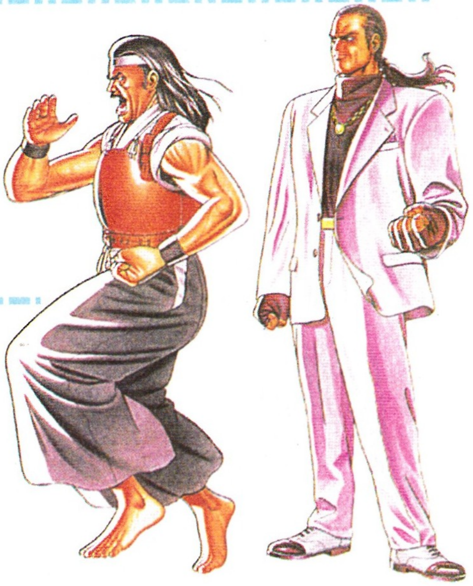


格斗游戏初期的代表作品之一。气力系统和挑发动作的导入、体力变少时可以使出的超必杀技、隐藏的超必杀技等，搭载了很多对后来的格斗游戏产生深渊影响的游戏系统。另外受到击打后脸部肿起，这样的写实演出也给人留下深刻印象。









剧情主要是为了救出被绑架的由莉，坂崎良和亲友罗伯特开始战斗。



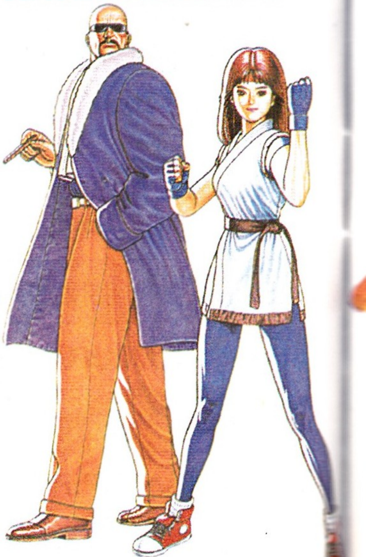


龙虎之拳2

前作发卖一年半后发表，主角增加到12人。追加的新主角除了由莉以外还有打倒极限流的忍者·如月影二和蒙古相扑手。

但是前作主角加上新追加的三个新主角应该是13个主角，为什么只有12个呢？这是因为前作的主角中一人——藤堂龙白被消除掉。真是不走运啊！



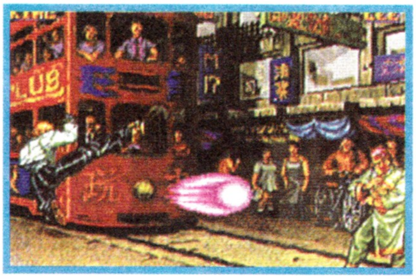






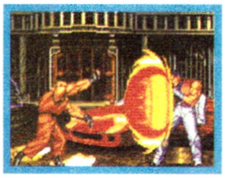
基本系统与前作相同，但是在前作中只有阪崎良和罗伯特可以使用的





超必杀技和隐藏必杀技在本作中可以全员使用。而且在系统中增加了如受身系统等新的要素。从前作就开始采用的 ZOOM IN・ZOOM OUT 系统仍然健在，它可以在主角接近的时候放大图象，主角远离的时候缩小图象，给玩家带来临场作战的紧迫感。

另外，如果在 CPU 战斗中没有失误通关的话，作为隐藏主角的年轻时代的吉斯将会登场与玩家战斗。对 SNK 迷来说实在是个好消息。







龙虎拳外传 ART OF FIGHTING

这个版本的龙虎拳最大的亮点在于采用了动画新技术『MOTION CAPTURE』。

现在这个技术的应用已经十分广泛了，但是在当时却造就了 SEGA 的划时期的名作《VR 战士》的诞生。





这种技术使游戏中主角的动作更加逼真，更加流畅。但是代价是 CANCEL 被取消，取代它的是『空中连续技』的新概念。

《龙虎外传》最有趣的一点是对每个主角设置了生日的要素。如果在某一个主角的生日当天战斗的话，那么这个主角的攻击里将大大加强，并且必杀技的威力也和平时不可同日而语。这可是不能错过的要素哦。









龙虎之拳系列一览

龙虎之拳	SNK	’92. 9. 24	格斗 ACT
龙虎之拳 2	SNK	’94. 2. 3	格斗 ACT
ART OF FIGHTING 龙虎之拳外传	SNK	’96. 3. 12	格斗 ACT

合金弹头系列

痛快淋漓战斗的最高境界！用钢铁的躯体和意志暴走！

合金弹头

合金弹头是操作高级兵器战车破坏敌人的步兵、战车和设施等的横向移动实时射击游戏系列第一作。

游戏的最大特征是欧洲风格的画面和多变的战斗关卡。

通过密林地带和城市街区等6关以后，击毙妄图称霸世界的デビルリバース・モーデン元帅为最终目标。





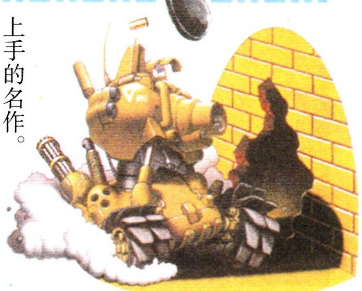
武器是加农炮和伏尔干炮，虽然是战车，但是却可以跳跃和伏身躲避敌人的炮火攻击。

现在的乘坐兵器已经有很多种，但在第一作中就只有『合金弹头』一种，不过即使这样仍然可以使玩家体会到战斗的乐趣。

另外，在游戏过程中还有通过解救我方的俘虏可以换得援护攻击的系统设定。

如果想要强化武器的话，最好的方法就是尽可能多地解救我方的被俘人员。

在本游戏中两个人的相互配合十分重要，而且还可以在游戏途中随时加入，是连初学者都很容易上手的名作。



合金弹头2

世界大战结束后2年……再次投身战火的马鲁哥们。

这次的手榴弹分为两种，分别是在落地点爆炸和间隔时间爆炸。

另外在道具方面新追加了宝石和宝箱的设定。









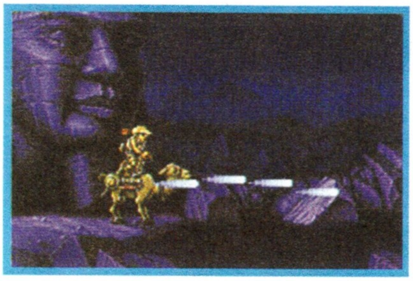
比较有趣的是食物的设定，主角们在战斗中也会肚子饿啊。

乘坐道具被追加。

推荐玩家选择使用的是没有装备加农炮但是与合金弹头具有相同机能、装备伏尔干炮的『CAMEL SLUG』还有唯一没有装甲的战车，那就是象步兵一样在枪林弹雨中玩命的主人公。

BOSS 的设定也比较夸张，一看就是象山一样巨大的敌人，千万别泄气啊……





合金弹头X

作为合金弹头2的LIMIX VERSON登场。对比前作，这里的敌人角色设计一新，攻击波的威力更加惊人，但是相对应我方使用的武器和战车也增强了实力，足可以应付敌人的攻击。

系统和操作基本承袭前作。有一些新的枪炮登场，原来的武器也被强化，弹头的攻击判定大幅增加，在难度提高的本作品中是非常有用的设定。





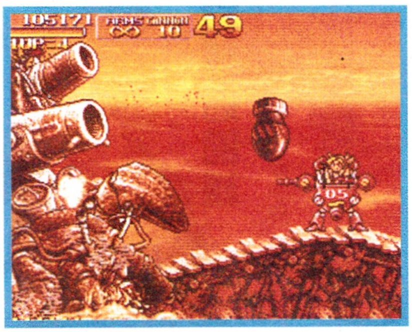
合金弹头3

今年发卖的合金弹头系列最新作。总共设置有5关，但是在每一关内都有很多的路线分歧设定，是自由度比较高的游戏之一。

其他比较大的变更点是以前只有4种的乘坐战车被增加到10种。除了最基本的『合金弹头』以外，还增加了在水中可以发射鱼雷的战车、弹跳力出色的战车和动物战车等，个性丰富的战车种类给玩家的选择空间大大增加，同时也使游戏更加富有变化。

当然，作为代价就是游戏的难度比想象的还要高。这是系列中让很多FANS十分棘手的游戏之一吧。









合金弹头系列一览			
合金弹头	ナスカ	'96. 4. 19	动作 ACT
合金弹头 2	SNK	'98. 2. 23	动作 ACT
合金弹头 X	SNK	'99. 3. 19	动作 ACT
合金弹头 3	SNK	'00. 3. 23	动作 ACT
合金弹头 1st mission	SNK	'99. 5. 27	动作 ACT
合金弹头 2nd mission	SNK	'00. 3. 9	动作 ACT

月华剑士系列

新感觉剑客物语展开！与侍魂系列完全不同的风格！

月华剑士 ~幕末浪漫~

『现世』与死者构成的世界『常世』，连接这两者的是『地狱门』。通过这个地狱门各种主角展开了激烈的战斗。

本作的主人公枫本来是一个稳重老实的人，但是偶然的觉醒使之称为超级自信的勇者！

游戏中成功后可以使敌人硬直的弹性系统、力（重视攻击力）和技（重视连续攻击）的剑质选择等都十分有趣。











~盛开新月的光华、散落凋零的败花~ 幕末浪漫第二幕 月华剑士

追加了新角色，功能明显提高的月华剑士第二弹。

主人公枫从一开始就以觉醒的状态参加战斗。不过觉醒前的枫也以隐藏主角的身份登场。另外还有其他的若干角色出现。

通过特殊命令的输入可以选择新的剑质『极』！连杀斩和升华、乱舞奥义和潜在奥义的使用增加了攻击力，但是同时防御力底下的弱点也暴露出来。





剑质选择



觉醒后的枫

觉醒



明阳师一条虹



幕末浪漫特别编 月华剑士
~盛开新月的光华、散落凋零的败花~

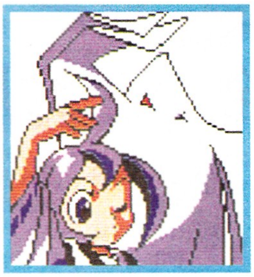
富有个性的主角被变形处理后加入到NEO·GEO的手掌机中。以《月华剑士第二篇》的剧情为基础，因此可以在手掌机上体会剧情的乐趣。

本作中的特典也很多，



通过玩本篇或者原创的迷你游戏积攒点数可以购买到想要的卷物。卷物有很多的种类，





可以得到各主角的故事和图片等。

通过主菜单的GALLEPY选项可以购买和阅览卷物。





FINAL EDITION
幕末浪漫第二幕 月华剑士

《月华第二幕》在DC上的第一部移植作品登场！相信一定能够赚取FANS不少的眼泪！因此在这里我们做特别介绍。

值得注意的内容方面，首先是能够体验《幕末浪漫特别篇 月华剑士~盛开新月的光华、散落凋零的败花~》剧情的剧情模式，中BOSS晓武藏变的可以使用，实现了『武藏VS武藏』的梦幻对决，激烈的对战模式、速度和准度较量的『TIME ATTACK模式』、按照自己喜好自由设定的训练模式等等。

另外还有新出现的『DEMO VIEW』，这是可以





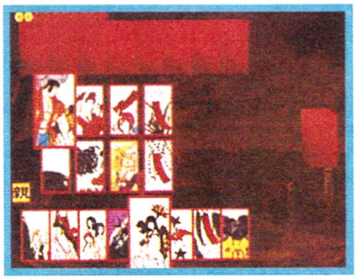
看到游戏中所有主角DEMO画面的模式。

在游戏中还收录了《~幕末浪漫~月华剑士》的DEMO画面，不过要全主角通关以后才可以看到哦。

在『ART GALLERY』中有各种插画和设定原画收录。当然也包括这个《幕末浪漫特别篇 月华剑士FINAL EDITION》用的最新彩色插画追加。一边眺望着美丽的插画一边沉醉在月华的世界中真的是一件非常享受的事情呢。

在功能方面也追加了很多新



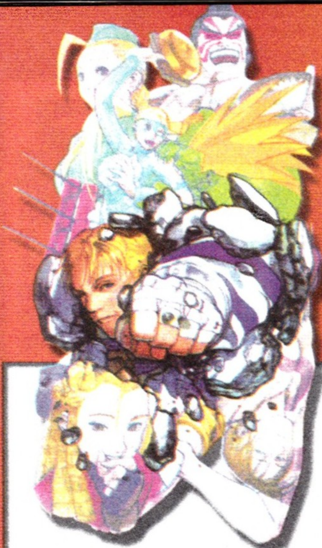


功能。比如通过设定可以用一个按键就可以发出超奥义和潜在奥义。不擅长命令输入的玩家这次也可以安心了吧。

街机版需要通过特殊命令输入才能使用的剑质『极』，在DC版中一开始就可以直接使用了。

龙虎之拳系列一览

~幕末浪漫~月华剑士	SNK	'97.12.5	武器格斗 ACT
幕末浪漫第二幕 月华剑士 ~盛开新月的光华、散落凋零的败花~	SNK	'98.11.25	武器格斗 ACT
幕末浪漫特别编 月华剑士 ~盛开新月的光华、散落凋零的败花~	SNK	'00.3.16	武器格斗 ACT



STREET FIGHTER ZERO 3

街霸 ZERO 3 全角色结尾剧情

译/KING



隆 RYU

隆："萝丝所说的那个人……就是指的这家伙吧?……什，什么!?"

维加："哼哈哈哈哈哈!隆!!你就是我要找的下一副躯体……下一个成为我"维加"身体的人!!告诉你!就算身体灭亡了，我的灵魂也不会死的!!"

隆："唔……噢啊啊啊啊啊!!"

春丽："我是ICPO特别搜查官春丽!雷达显示维加的所在地点正发生着异常的能量膨涨!发生了什么事!?"

纳什："我也不知道!但总之继续留意监视吧!这次……不能再让他逃掉了!"

隆："哇哦哦哦哦哦哦……!这是……我的本性吗?全身的力量好像要爆发了……有种忍不住要破坏一切东西的欲望……豪鬼所说的杀意之波动……就是和这个维加……相同的力量吗……!?"

萨加特："我随时都准备再接受你的挑战!"

萝丝："和那个人战斗的时候……也一定不要忘记!"

春丽："下次见面时你会变得更强……对吧?"

樱："还会……再和你交手的吧?"

豪鬼："让你潜在的力量……苏醒吧!"

肯："隆!再一次……决胜负吧!"

隆："……!唔哦哦哦哦——!!"

维加："怎么回事……这股力量是……我没法支配他的躯体吗……见鬼……!可恶啊!!"

纳什："……什么?反应消失了?但从表面看基地没什么动静啊……?"

春丽："无论如何，看来维加已不在那基地中了……现在正是好机会啊!纳什，要有劳你了!"

纳什："明白了!我两小时回来……好!大扫除这就开始了!"

2天后。

肯："要走了吗，隆……这次我欠你的情了，多亏你救了我呢……"。

隆："啊啊……不用在意……我现在十分激动啊，本以为自己该学的基本都学到了，却发现还有那么多完全不了解的东西……格斗这种事情真是很可怕……也很有趣啊!"

肯："哈哈!你一点没变还是那种口气啊，别忘了!下次我会要你欠着我的!!"



肯 KEN

肯："呼……呼……真是难缠的家伙啊。好累……"

维加："哼哈哈哈哈哈哈!"

维加：你马上便可以轻松了……接受我的精神能量吧!那样的话，你就能变得感觉不任何疲倦和痛楚!"

维加："唔哦哦哦哦——!"

肯："……来以最后的一击决胜负吧……就用这招和那家伙一起修练出的技巧!"

肯："升——龙——拳——!!"

维加："怎么会……!?竟、竟能把我维加……!!"

维加："唔啊啊啊啊——!!"

肯："嘿嘿嘿……我的升龙拳怎么样……?和那家伙的感觉不同吧?"

纳什："怎么……!精神能量的反应消失了!发生了什么事!?难道那家伙……"

肯："等着吧，隆……我已经不是原先的肯了……我要用我的方法确认自己的强大……而且要不断变得更强……!"

肯："下次和你过招时……在那时的一招一式中，一定能体验到更多富有价值的东西!"









春丽 CHUN－LI

春丽："贩卖毒品，非法制造及持有武器……你的罪状太多了!现在我正式逮捕你……嗯!?"

维加："哼哈哈哈哈!我是不死之身!只要还有弱者对我憎恨、恐惧，我的生命就永远不会终止!现在……该去把垃圾全部扫除干净了!"

维加："全世界的……所有的弱者，在我带来的恐怖中绝望地嚎叫吧!我永远是最强者!"

维加："喝——哈哈哈哈!!"

纳什："春丽!你听到吗!我是纳什!看来情况不妙!那家伙正借助精神能量向大都市飞去……在我去追击的同时，你尽快去地下基地寻找阻止他的方法!"

春丽："这地方既然是SHADOLL最重要的据点，应该能有东西……能对付他的……"

春丽："这!?这是刚完成的新式武器……也许会有用的!"

维加："哦——哈哈哈哈!都给我死吧!弱者们!——什么——!!"

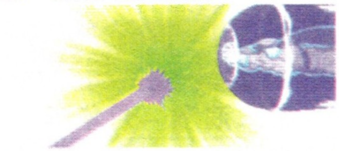
维加："可恶……可恶啊啊啊啊啊啊!!"

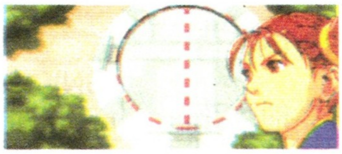
纳什："春丽，听见了吗!?我是纳什!成功了……!那家伙的反应在爆炸中消失了……咱们终于终于打败他了!!"

春丽："你还好吧?"

嘉美："唔……我……我怎么了?"

春丽："放心吧，恶梦已经过去了……但是，我工作还没有结束。为了不让像维加这样的恶人再次出现，我要继续战斗下去……对，这只是开始而已……"









萨加特 SAGAT

维加："哼哈哈哈哈哈……！就算我现在的身体损毁，恶之力……精神能量也不会消亡的！在隆的体内蕴藏着的力量才是精神能量的理想形态！看吧！"

隆："唔……哦……哦……哦……"

维加："等隆完全屈服于我的精神能量，他的躯体就归我了！萨加特！到时要解决你便轻而易举了！！"

萨加特："……隆啊，你的力量就只是如此吗？你是我看作宿敌的人啊！你不会败给这种无聊的精神控制吧！隆！！"

隆："……！萨加特——！"

维加："怎会的！？……以我的精神能量……竟然控制不了……这不可能……！"

维加："唔啊啊啊啊——！"

萨加特："隆啊……正如你所说，会被憎恨和愤怒影响终究是不成熟的表现。我为了打倒你而锻炼……首先便要超越这个界限。"

隆："是的……但我也会不断向自己挑战……在我体内蕴藏着怎样的力量也好……我已经选定了这条路就不会停下也不会回头了。萨加特，等着吧，超越现在的自我后，我会回来和你决一胜负的。"

萨加特："……哼……竟然……身为格斗帝王的我，竟然会因为那家伙的气势发抖……真是强悍的家伙啊……哼，隆，你是我最希望打败的人……我会等你来挑战的，下次交手时，谁也别想来打扰！"







阿顿 ADON

维加："你以为这就结束了吗，阿顿……哼哼哼哼……哼哈哈哈哈……！"

维加："就算 到我多少次，精神能量也不会败的！"

维加："精神力爆击——！！"

维加："我维加什么也不怕……对"死亡"这种事也一样！"

维加："！？"

维加："……可恶啊！你……你……没理由能打败精神能量的！"

维加："唔 ……啊啊啊啊啊啊！！"

阿顿："唔……"

阿顿："是那个"天"之男子吗……连死亡也能克服的精神能量竟被他一瞬间就……！那力量……我要得到那种力量！我要创造新的泰国拳神话……！"













伯迪 BIRDIY

伯迪："只是打倒这个家伙并不算得到组织和权力……去地下基地找找看……"

伯迪："这里就是地下基地的入口吧……好……"

伯迪："终于找到了……不会错！这就是精神力驱动装置！有了这东西，本大爷也能使用精神能量了！好，这就试试看……！"

伯迪："唔……唔唔……不对头……怎么加事……出不去了……谁，谁来把这东西停住啊……！"

纳什："精神能量的发散地点有变化……！"

春丽："是的！请按显示座标修正航向！我也立即从地面赶去该处！在那里会合吧！"

纳什："什么？这装置……！？"

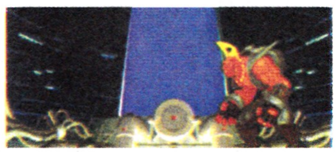
春丽："纳什中尉！里面有人啊！"

伯迪："得……得救了……可是，为什么我没法像维加那样增强力量啊……？"

纳什："你说维加……！你也是同党吗！"

春丽："看他这样是逃不了的，把他带走吧！"

伯迪："我什么也没做，为什么会这样的！？可……可恶啊！"









凯 CUY

维加："唔唔……竟然我维加……会败给武神流吗……！"

凯："从你身上感到的"气"，正是破坏这世界安定的"邪恶之心"！维加！从战场消失吧！不然……"

维加："别那么神气，小子！"

凯："……以武神之名，讨伐扰乱人世者！"

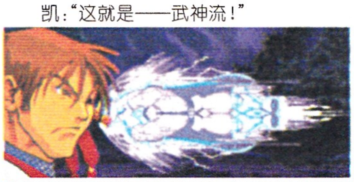
凯："武神无双连击！"

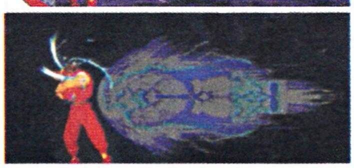
维加："我……维加……怎么会……被你这种人……为什么！？"

凯："武神流……历来背负着沉重的罪业……掌握对别人的生杀大权……现在已经不能去追寻以往有多少对错，从被师傅指定为继承武神流之名的人那时起，就已没有别的选择了。"

凯："所以，为了能更加毫无迷惘地正确使出制裁之拳，就唯有给自己身与心更多的锻炼！"

凯："这就是——武神流！"













索多姆 SODOM

维加："哼哼……你以为自己赢了吗……愚蠢！就算被打倒多少次，我维加也不会死的！只要有带来奇迹的装置精神力驱动机存在！"

维加："哼哼……只要 1 分钟左右，就可以令受到的伤创完全回复！打倒我维加的方法，在这世上是找不到的！"

春丽："果然……如情报中一样，精神力驱动装置是以维加精神能量为动力源……而同时也是帮助维加回复生命力的装置！"

纳什："就是说……如果不能破坏那装置，维加便是无敌的！"

维加："哼哼哼哼……哈哈哈哈哈！"

春丽："……哎?怎么回事?有大型车辆冲向那基地！"

索多姆："现在正是难得的机会！给你一次最大的招待！去那个世界吧！"

维加："什么!?……可恶，可恶呀!!"

纳什："我不得不重新认识那个人了……他并不是一个只有外在的"歌舞妓战士"……那家伙……索多姆他是个真正的"武士"！"

春丽："嗯！"

罗兰特："哼……那个家伙啊，他没这么容易死的，我相信……那小子还活着！"

维加被打败了，精神力驱动器也被完全破坏……在那当中消散的一颗明星……名叫索多姆的真的汉子，将永远被我们牢记。







纳什 NASH

维加："……不简单啊，纳什。但你这是白费劲！哼哈哈哈哈哈哈！"

维加："你别想能打倒我！只要精神力驱动装置还存在……哼哈哈哈哈哈哈！"

纳什："别想逃掉，维加！我一定要消灭你！"

维加："借助这台装置提升后的我的精神能量……要用这能量埋葬那些弱者！要让他们知道正义的软弱无力！"

纳什："不能有丝毫迟疑了，必须把这基地炸掉！"

纳什："结束了……!?"

维加："哼哈哈哈哈哈哈哈哈！蠢货！我要让你看看真正的地狱！"

纳什："要在这里去地狱的……是你才对！"

维加："我……我维加……一定要把你……！"

维加："唔啊——！"









纳什："终于消灭他了……！但是，真正的战斗现在才开始……军队中寄生虫们，那些无法公开制裁的黑暗罪恶……我要以正义的名义将他们粉碎！"



萝丝 ROSE

维加："唔啊啊啊——！"

萝丝："就这样结束了……维加！"

萝丝："真不愿意看到这样的局面……当初的师傅……但我现在不得不亲手杀掉你……"

维加："哼……你的决心很明确……但是，我的"魂"不会那么容易便完全结的！"

维加："喝！"

萝丝："哦啊啊啊啊啊啊！"

维加："试着看一看你的未来吧……能看到吗？驾御着这力量迎接终之暗的"你自己"的样子……！"

萝丝："……怎么会这样！……那是你……不……是我……"

维加："对……这就是我展现给你的命运！"

维加："生命和灵魂……唔哦哦哦……！"

凯："唔……我的感觉是对的，幸好来这里看看，生命应当不会影响，尽早治疗的话就没大碍……"









凯："……是错觉吗……？那个人明明已被打倒……但这感觉是这么回事？这种可怕的气息是……"



维加 VEGA

维加："你终于落入我的手掌了，隆……"

维加："这力量将为我所用，为了实现我维加的野心……！"

维加："哼哈哈哈哈哈哈！死吧！愚蠢的弱者们！"

维加："哼哈哈哈哈哈哈哈！了不起，了不起的破坏力！"

维加："我的野心还没有到头……只要有了隆的躯体和力量！"

维加："我将会让 SHADOLL 的名字传到地狱的尽头！"















豪鬼 GOUKI

维加:“竟然……能……能把我维加……”

豪鬼:“灭杀……!!”

维加:“可、可恶啊……!”

豪鬼:“瞬狱……自己的罪业杀死自身的技巧……恶鬼的话，就会在苦难中死去……可悲的家伙。”

豪鬼:“拳士筑起尸体的山峰，便也等同于迎来自己的死期……”

元:“哼哼哼……得到拳法的极意便是如此了,这样的拳法对决,便谓之“死合”也……!”

豪鬼:“来吧……!”










弹 DAN

弹:“不管你是维加还是什么,在最强的流面前都不是对手!”

弹:“听见了吗!噢啦!”

维加:“可恶……你这种家伙……竟然把我维加……!”

弹:“这便结果你吧!”

弹:“噢啦噢啦噢啦噢啦噢啦噢啦!”

弹:“呀呼——!”

维加:“可、可恶啊——!!”

弹:“这就是最强流!从今天起你的基地……就是我最强流的泰国支部了!”

——数天后

弹:“好!吉米，照我教你的做一遍看!”

布兰卡:“呜哦呜哦!”

弹:“不是啦,是这样的胜利姿态才对!”

布兰卡:“呜哦、呜哦、呜哦哦——!”

弹:“对!吉米!这样就对了!从今天起你也是最强流的一员了!”

空军士兵:“…… 发接近目标，可以用肉眼看到。”

纳什:“那就是地下基地吗……不能再让那些家伙有再次为所欲为的机会!一口气摧毁吧!准备专用新型炸弹……”

春丽:“等等……基地里还有生命反应……!”

弹:“呀呼 ——!挑衅传说——!”

布兰卡:“呜哦哦哦——!”

弹:“最强流是不灭的!”







达尔锡姆 DALSIM

维加:“哼……看来你看的有读心能力……但是谁也不会予测到马上要发生什么!精神能量除我之外没有人能够控制的!愚蠢的人们……后悔吧!在你们恐怖的回忆中刻上维加的名字吧!”

维加:“唔啊啊啊啊!”

达尔锡姆:“奇怪……负面的能量仍未消失啊……瑜珈!”

达尔锡姆:“这是……可以感觉到这装置发出的能量波与那个人一样……必须把它停下来……!”

达尔锡姆:“瑜——珈——!”

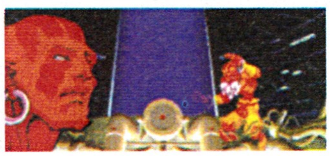
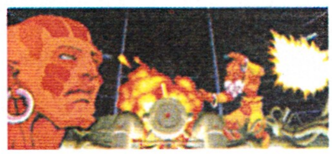
纳什:“SHADOLL 基地方向发生了爆炸,到底怎么了?”

春丽:“雷达资料显示精神能量与大量未知能量正在增加，维加的生命反应没有了……但那里还有一个人,是谁呢……?”

达尔锡姆:“唔……看来总算成功阻止了最糟的事,这样子能将恶之根源斩断就好……回村了。”

瑜珈大师达尔锡姆,以神秘的瑜珈力量阻止了精神能量的失控。但他的事迹并没有被正式记录下来。





桑吉尔夫 ZANGIEF

桑吉尔夫:“作恶多端的人最后就都是这种下场了!现在还来得及!改过自新吧!”

桑吉尔夫:“这里就是地下基地吧……嗯!你是什么人!又是SHADOLL的成员吗!?”

E.本田:“等,等一下!我叫做本田……听说贩卖军火和毒品的犯罪组织之事所以才攻入这里的,不要误会啊。”

桑吉尔夫:“是吗,原来也是同志!那么拜托一件事!这个基地里有一个叫做精神力驱动装置的东西,那是破坏性的罪恶武器,我的使命就是破坏它!”

E.本田:“那个的话，去这里面看看，里面有一台奇怪的机器……”

桑吉尔夫:“哦哦!带我去!”

桑吉尔夫:“就是这个没错!这就把它关闭……嗯?”

维加:“哼哼哼……哼哈哈哈!我的精神能量是无敌的……只要有精神力驱动机……我维加就不会死!”

E.本田:“麻烦了!已经完全开动了!”

桑吉尔夫:“没时间了……怎么才能停下它……对了!喂!来帮忙吧!”

E.本田:“好的——!”

桑吉尔夫:“哇哈哈哈!我的破坏力和你的体重!加在一起的话，就没有破坏不了的东西——!!”

维加:“见鬼!?为什么精神驱动停止了?怎么……怎么会有这种事……唔啊啊啊啊啊啊啊!”

桑吉尔夫:“喂!你不赖嘛!”

E.本田:“你也很厉害啊!”

桑吉尔夫&E.本田:“哇哈哈哈哈!呀哈哈哈哈哈哈哈哈!”

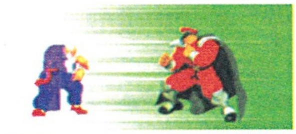
俄罗斯的英雄，桑吉尔夫同志完成了他的任务,他新的同志……东方国度日本的相扑手,也将为俄罗斯的国民所铭记。



元 GEN

维加:“竟然……竟然能把……我维加……!”
维加:“唔哦哦哦!”
维加:“可、可恶啊……!!”
元:“弱者必灭……此乃自然之理也……只懂说大话的人,到了冥府也只会成为可悲的家伙。”
元:“这双拳……也已沾满了鲜血……”
元:“之后……唯有与那个得到拳法极意的人对决这一件事了……”

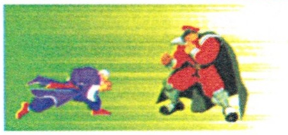
















罗兰特 ROLENT

SHADOLL 地下基地

罗兰特:“哦……这么容易便侵入……这里看来没多少紧急措施嘛!根据我得到的情报,那东西就在这里面!保持警戒,前进!”

罗兰特:“这就是精神力驱动装置吗!?用洗脑进行统治,真是愚蠢透顶!这种脆弱的国家是没有意义的!我理想中的国家是不需要这种愚劣的武器的!这种东西应该破坏掉!”

罗兰特:“天快亮了……算了,必须尽快离开。”

罗兰特:“……唔!?”

罗兰特:“索多姆!? 你干什么来了?”

索多姆:“那机器不可以让任何人再使用它……它的梦想不是完全的和平吗!?所以绝对要除去那东西,对吧!”

罗兰特:“任务结束!我会继续奋斗的!同志!索多姆!我会建设起最理想的国家给你看的!”











樱 SAKURA

维加:“什……什么!? 我维加……会输!?我不承认!绝不承认!果然……还是要使用隆的躯体才行……!”

樱:“别过来! 我不让你再做奇怪的事!”

樱:“呀——!”

维加:“小丫头……让开!”

维加:“哼哼哼……愤怒……因为我了这小姑娘而愤怒了吗!对……憎恨吧!憎恨我吧! 把你潜藏着的力量……杀意之波动也解放出来让我看看吧!隆!!”

樱:“杀意之……波动!?”

维加:“什么!?”

维加:“杀意之波动……和精神能量性质是不同的吗!?不能接纳我维加吗……!?”

维加:“可恶啊……可恶啊……!”

维加:“可恶啊啊啊啊啊啊啊!!”

隆:“对不起,我好象迷失了自己呢……”

樱:“嘿嘿嘿……不过,我相信……隆的强悍是真实的……”

隆:“我还不够成熟呢……和你的对战暂且延后吧。”

樱:“是!不过下次见面时你要小心……我会比现在强 10 倍的!”

隆:“啊啊……我也会的!”











布兰卡 BLANKA

维加:“怎……怎么会……竟然能把我维加……!”

维加:“但是,我不会被消灭的!只要有地下那台精神力驱动机存在!哼哈哈哈哈哈哈哈!”

布兰卡:“呜哦呜哦呜哦……!呜哦,呜哦呜哦……!”

弹:“抱歉,吉米……让你久等了!我带来了我优秀的头号弟子!”

樱:“什、什么……难道说弟子是指我……”

弹:“她,咱们去把坏蛋们全部打倒吧!吉米!”

布兰卡:“呜哦!”

布兰卡:“呜哦呜哦!”

弹:“嗯嗯,是这里吗……确实有着邪恶的气味呢! 好,把这基地完全破坏掉!”

弹:“……话虽如此,要怎么才可以破坏掉啊?”

樱:“一般来说,基地应该有动力中心……如果能将其破坏掉……”

弹:“不愧是我的头号弟子! 好,去找吧!”

弹:“嘿嘿嘿……就是这个吧!”

弹:“吉米!用老办法把这东西……!”

布兰卡:“呜哦哦——!”

樱:“火引君……好象有点不对劲啊……”

弹:“是啊!快跑吧!”

布兰卡:“呜哦!”

弹:“还好……逃出来了……”

布兰卡:“呜哦!呜哦!”

弹:“怎么!吉米,就要走了吗……!也好,反正还会再见面的!看着吧!下次我会再和你一较高下的!”

樱:“白白!吉米!”

布兰卡:“呜哦呜哦——!”

布兰卡再次踏上了旅途……他对于外面世界的好心还远远没有得到满足。





艾德蒙多本田
E. HONDA

E. 本田："如何！你知道我的厉害了吧！"

维加："可、可恶……竟然……能把我维加……！但是，我不会这样便被打倒的！……只要有 SHADOLL 的技术结晶精神力驱动机在！"

维加："哼哈哈哈哈哈哈！真是精彩的一战！来吃我这一招，然后降伏到我的旗下吧！"

E. 本田："要比头锤！？那是我最擅长的技巧！来比一比吧！"

维加："可、可恶……！呜啊啊啊啊啊——！！"

E. 本田："不过，总觉得这家伙有些古怪……嗯！？"

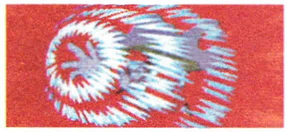
茱莉＆茱妮："……维加大人。"

E. 本田："你们是什么人？"

茱莉＆茱妮："……"

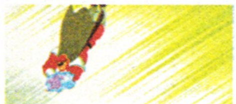
E. 本田："连自己的名字也不知道吗？你们全都是被那个人利用的人吧！别担心！有困难的时候就要互相帮助，大家都到我那里去暂住吧！"

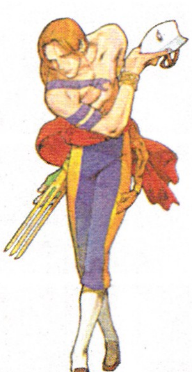
E. 本田："呀哈哈哈！你们的资质都很不错啊！在恢复记忆之前，就要这里跟我锻炼好了！对！继续推掌！推掌！推掌……"











巴洛克 BARLOG

维加："巴洛克啊……你大错特错了。那女孩……是有着和我维加相同 DNA 的生体兵器……现在失去了我的控制，精神能量就会失控的！哼哼哼……看来到极限了，我也该和这躯体分开了……下次再见吧，那时大概也不会用维加这个名字了……！"

维加："呜哦哦哦——！"

巴洛克："……地下？"

巴洛克："复制……那家伙的 DNA……难道……这女孩就是新的……哼，也好……只要强悍而美丽就好。"

巴洛克："这里的事也算是结束了……"

巴洛克："来吧，我带你走……美丽的战士……！"

纳什："发现 SHADOLL 的基地了，这就展开攻击！………！？"

春丽："雷达上有高能量的反应……怎样了？"

纳什："……基地被炸毁了，但是那之前有生体反应脱离出去……确实是那家伙的精神能量……又被他逃掉了吗……"











嘉美 CAMMY

维加："怎会的……我竟然败给了自己 DNA 的复制人……这身体……看来也到极限了……但是，我一定还会再出现的……我……就在你的身体里！"

春丽："这里就是 SHADOLL 最重要的基地……门开了！？也许是陷井？但唯有冲进去了！"

春丽："站住！维加在那里？……小女孩！？"

嘉美："维加大人的精神能量……失控了……我们并不是人偶……大家都……如果不快些救她们……"

春丽："啊，等等！……人偶？倒底怎么回事……！？"

纳什："春丽那家伙……说好了不要单独行动的！竟然就这样冒失地闯进了那个基地么！？"

春丽："麻烦了。那家伙放弃了基地么……这是！？"

嘉美："就这样……大家都会……快……"

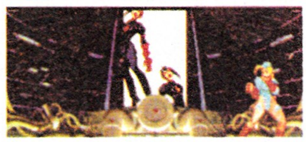
春丽："爆炸了吗！？……这样便全都无法确认了！……那女孩平安脱离了吗……"

那什："基地……爆炸了！？你没事吧春丽！可恶……维加那家伙……反回吧！"

地下基地爆炸后，SHADOLL 保持着沉默……其后的搜查也毫无结果，维加的去向还有春丽警官见到的战斗员少女的去向都没有人知道。









柯迪

维加："哼哼………！有两下子！但是……谁也没法将维加打倒的，我是不死之身……我有精神能量的守护"

凯："不去追吗柯迪？为了这个世界，不可以放走那种家伙的，现在正是结果他的好机会呀！"

柯迪："……我没兴趣，那些事已和我无关了……"

凯："是吗？那我只有自己去追他了，回见！"

柯迪："……哼，随便你……就在这里面吧……！"

SHADOLL 兵士："不许……再向里面走……我们在此保护维加大人……！"

凯："哼……看来没法很轻松地冲过去了，但若不能快点追上那家伙的话……！

凯："柯迪兄！你到底来了！"

柯迪："现在没时间废话了吧？赶快追上去！"

凯："明白！"

维加："你们！居然能追到这里！"

柯迪："让我来，别担心，我会干脆利落地把他解决掉！"

维加："可恶……只要有精神力驱动器，我维加就是无敌的……怎么……竟然会……可恶啊啊啊啊……！"

柯迪："这种对手真让人不愉快，消失吧！"

凯："你不回城市去吗？那里会有人守着你啊……"

柯迪："是啊……怎么办呢……没关系。明天的事就明天再考虑吧！今天就在此别过，我还要去轻松一下！"

凯："这家伙……也罢，这也算是一种人生态度吧。"







美加(R·MIKA)

维加："我……我维加竟会被你这种小女孩……！

桑吉尔夫："美加！你没事吧！"

R·美加："桑吉尔夫先生……这个叫维加的人倒底……？"

桑吉尔夫："回头再解释……趁现在精神力驱动装置！"

R·美加："桑吉尔夫先生……你刚说精神力什么……？"

桑吉尔夫："精神力驱动装置，那是我们俄罗斯的领导同志委托我要破坏的东西。"

R·美加："……是这个吧……？"

桑吉尔夫："……没错！美加你向后站……我要破坏它！"

R·美加："……！装置出火花！"

桑吉尔夫："这样就可以了……这里很危险尽快脱离！"

R·美加："呀——！"

桑吉尔夫："美加……！危险！"

R·美加："呀啊———！天花板……！"

桑吉尔夫："在那不要动！喝啊……！"

R·美加："桑吉尔夫先生！你为了保护我！"

桑吉尔夫："这种程度怎么会砸伤我呢？不用担心……我这副钢铁之躯可以程受任何打击！没受伤吧？好，赶快向外冲！"

R·美加："是！"

R·美加："1、2、……1、2……"

R·美加："桑吉尔夫先生，这会儿在做什么呢？又在执行危险的任务吧……"

R·美加："已经没法再见面了吗？不……不会的！一定会再见的！好！我要更加刻苦的去锻炼，要更出名，要冲向更大的擂台。然后！我要在本世纪实现更大的梦想！"





神月华玲(KARIN)

维加："可、可恶……竟能把我维加……我……我饶不了你！我要把胆敢小看我的那个愚蠢的财团还你一起，不留一点踪影地干掉！"

维加："哼……！只要有这台精神力驱动机……就谁也没法反抗我维加！哼……哈哈哈哈！"

樱："神月君……我有种不妙的感觉……"

华玲："呵呵……樱君……用不着担心的"

华玲："全准备好了吗？……照计划进行吧！目标是刚刚离开我们身边的高能量体！"

柴崎："是！华玲大小姐。"

华玲："呵呵……是你自己不明白而已……胆敢小看神月财的你，才是真正愚蠢的家伙……"

维加："唔……！发、发生了什么……！"

维加："竟然……我维加……可、可恶啊啊啊……！"

樱："喂喂，神月君！看报纸了吗？《罪恶军事组织 SHADOLL 神秘覆灭》，这说的就是那个奇怪大叔的事吧……？"

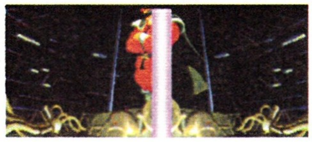
华玲："啊啊，对的……实际上那个组织前些时候还在开始不知死活的危胁神月财团，所以就用我家值得自豪的杀人卫星把那个基地给摧毁了！"

樱："杀，杀人卫星……！？"

华玲："真是的，任何时代的坏蛋都同样毫无见识！哦嗬嗬嗬嗬……！"









麦克·拜森 M·BISON

拜森："怎么样！我超重击铁拳的滋味如何！"

维加："哼……你这种只有一身蛮力的傻瓜竟能……"

拜森："你不配再做我的老大了！快把精神力驱动装置交出来！"

维加："……你这么想要那东西吗？那就来看看吧！"

拜森："啊？逃了！………嗯？"

伯迪："喂！精神力驱动装置在这边！"

拜森："你这家伙是个好人呢！有劳你替我带路了。"

伯迪："（哼！得到精神力驱动装置后，把维加和你这家伙都干掉！）

维加："！你们……"

伯迪："维加老大……正巧你在这里！我已经掌握了你的秘密！就在这里做个决断吧！"

拜森："喂，精神力驱动装置在哪啊？快告诉我"

伯迪："真烦！闭嘴！我还在和这家伙说话呢！怎么样啊，维加，答应做我部下的话我就救你，如何？"

维加："哼……开什么玩笑！"（还差一点精神能量便可以回复了……那之前你们尽管得意吧！）

拜森："喂（你敢不理我，快告诉我呀啊啊啊……！"

伯迪："啊！？笨、笨蛋！你在干什么？"

维加："你……！我决不会饶你的！"

拜森："死到临头了还挺狂！"

维加："可恶……我的能量还不完全……竟会被这种杂碎……！？"

维加："呜啊啊啊啊……！！"

拜森："可恨啊！结果倒底也没能得到精神力驱动装置！"

伯迪："啊！？不是你亲手把它毁掉的吗！"

拜森：'什么！？那东西难道不是纯金的制品吗？"

伯迪："你竟然不明白那装置的价格所在吗！？"

拜森："畜生！畜生！畜生！——！！"

拜森："呀！？糟了！我还没有从维加那块取庸金呀！"





茱妮 JUNI

维加："唔……！精神能量为什么变弱了？难道说做为工具的你们也掌握了本该只有我维加才拥有的精神能量控制能力……？但是……已经晚了！我维加消亡的话，你们的生命也……！"

茱妮："BP 值正在快速下降……生命……维持困难……"

维加："你们没法做为人类……生存下去的！唔啊啊啊啊！"

茱妮："危险……危……险……！"

茱妮："……维……维加大人……！？你、你是……"

茱莉："……"

茱妮&茱莉："……我们……永远也要……和维加大人……"

春丽："……SHADOLL 强化士兵……"

春丽："维加造出的她们真正的理由是……"

春丽："也许她们会成为消灭维加的关键……"

纳什："空袭 SHADOLL 基地时那里并没有生命反应。"

纳什："结果也没能确认那些强化士兵女孩究竟怎样了，她们倒底上哪去了呢？"

纳什："和精神力驱动装置一起，真象都在爆炸中被淹没了……现在剩下的只是残缺不全的任务记录而矣。"









茱莉 JULI

维加:“唔……!精神能量为什么变弱了?难道说做为工具的你们也掌握了本该只有我维加才拥有的精神能量控制能力……?但是……已经晚了!我维加消亡的话,你们的生命也……!”

茱莉:“脑,脑波……异……常……”

维加:“你们没法作为人类……生存下去的!唔啊啊啊——!”

茱莉:“血压上升……到达极限……哇!”

嘉美:“……醒了?”

茱莉:“……啊……这里是?……你……是谁?”

嘉美:“我是嘉美,和你一样的强化士兵……好好听着,你身体的细胞就要开始崩溃了。”

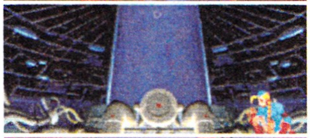
茱莉:“哎?你……说什么?”

嘉美:“为了防止那样……只有使用那装置了。快,没时间了。”

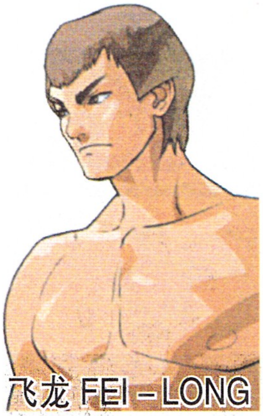
嘉美:“这样便好……现在……能启动精神驱动装置的只有我……就算……只救出你……一个人……也好……”











飞龙 FEI－LONG

维加:“唔……确实不是浪得虚名的……”

飞龙:“你很强……但还比不上我!”

维加:“是吗?你还不了解我的真正的恐怖啊!”

维加:“只要有精神力驱动机在,我就是无敌的!”

飞龙:“什么!?”

维加:“喝啊——!”

飞龙:“哇啊!”

维加:“你终究也只是扮演引发我真正力量的角色而已!到此为止了!死吧!精神力爆击!”

飞龙:“想得美!看我对付你!喝呀啊啊啊——!”

飞龙:“从你借助精神力驱动装置开始,就决定了你的战败!喝呀!我打!呀喳——!!”

维加:“什么……竟然!这世上竟然有人……能胜过精神能量……唔啊啊啊啊啊啊!!”

以这段事件为题材拍摄的电影《街头霸王》在全球大受欢迎,飞龙一跃成为世界级的世星……但是,他火热的心决不会就这样停止的。

飞龙:“我要更上层楼!要挑战新的目标!喝啊啊啊——!!”

他毅然告别影坛,再次开始了修行!









迪杰 DEE－JAY

维加:“愚蠢……! 我陪你散散心,别得意忘形了!我维加被打倒多少次也不会完蛋的!只要有精神力驱动机在,我就是无敌的!”

迪杰:“OH,NO!真正的“打击手”才刚开始呢!”

迪杰:“LA LA LA LA LA LA LA LA LA LA——!!”

维加:“这……这种破坏力……!竟然能打败我的精神能量……!? 可……可恶啊啊啊——!”

迪杰:“胜利的节奏就是这样了吧?YEAH——!”

迪杰:“啦—啦啦——啦啦——”

鲍伯:“你是 DJ 先生吗?”

迪杰:“YEEEEEES!找我有事?”

鲍伯:’我是牙买加音乐公司的鲍伯。”

鲍伯:“你的歌曲很棒啊!真是震憾人心!来做职业音乐家吧!一起向拉丁音乐巨星的目标前进!”

迪杰:“Ha ha ha ha ha ha ha ha!这是个好主意!格斗与音乐……在两方面登峰造极,实在是个大挑战啊!”











飞鹰 T·HAWK

维加:“我维加……竟会被你给……!唔啊啊啊——!”

飞鹰:“恶鹰已经完了……来茱莉娅,和我一起回去吧……”

茱莉:“唔……啊啊啊……维加……大人……啊……”

飞鹰:“茱莉娅……不管要用多少年,我也一定会你的……你也有着神圣的血统……你一定会得救的!”

纳什:“进入目标空域……春丽!雷达反应怎么样了?”

春丽:“维加的精神能量依然没有显示……为什么会突然消失呢?……但这是个好机会! 趁现在攻击 SHADOLL 的基地吧!”

纳什:“她……来到这里原来也就不能回头了……开始进攻基地! 春丽,注意生命反应!”

春丽:“明白……该地点两点钟方位有建筑物反应!”

纳什:“发现了,进入轰炸作业!”

纳什:“轰炸结束,基地已摧毁。”

春丽:“没有生命反应……轰炸开始时似乎有人离开了那里。”

纳什:“没有精神能量的反应……是那组织的战斗员吗?……没关系,如果是的话,总会再和他们交手的。”

战士眼望着太阳正落下去的故乡方向,他坚信少女失去的光明,是一定总会取回来的……







古烈 GUILE

维加：“技巧的纯熟，坚韧的斗志……果然是一流的战士，不过那也只是以人类的标准而言……！”

维加：“有趣……让我给你们看看更有趣的东西吧。”

维加：“让你们认识认识人类的软弱无力吧！哼哈哈哈哈……！”

古烈：“纳什！咱们追上去！”

纳什：“这里面……有精神驱动装，那是恶魔的装置……一定要破坏掉！”

春丽：“你们……都没事吧……轰炸命令被取消了……维加对上层部门做了手脚……手边的这点炸药可能不够，但也只有一试了！你们也快撤离吧！还有5分钟便会引爆啊！”

纳什：“这就是精神力驱动控制室吗……”

古烈：“维加怎样了？……逃掉了吗？……也好，总之这样一来便令他不能再度复活了。”

纳什：“我来设置炸药，保证这里彻底破坏。”

维加：“你休想！”

纳什：“唔啊……！”

古烈：“纳什！！”

维加：“被饲养而仍抱有疑问的家畜是没有存在价值的，很遗憾……被正义之类幻想迷住了心窍的诸位！”

维加：“带着悔恨死去吧！精神力爆击——！”

维加：“唔！你——！”

古烈：“纳什！退开，我来对付他！”

纳什：“这里交给我了！快撤离！基地马上就要崩溃了！”

古烈：“但是——！”

纳什：“快走！”

古烈：“……”

春丽：“古烈中尉，你在这儿啊。”

古烈：“……”

春丽：“……基地已摧毁，维加的精神能量反应也已消失，世界各地的SHADOLL据点也基本都为国际刑警所占领。”

古烈：“……”

春丽：“我呢……我并不是放弃希望父亲还活着的愿望但……我想父亲就算已死去，也依然和我在一起……只有你放弃对一个人的信念时，才是和他真正的别离。”

古烈：“……纳什……我，相信你，我会永远和你在一起的……”











杀意波动觉醒之隆

杀意隆：“赢了……我……我的杀意……！”

杀意隆：“这力量……是真正的格斗家的力量！超越一切的杀意之波动！唔啊啊啊！”

带着血腥气味……沾满了鲜血的拳！

杀意隆：“唔哦哦哦哦哦……！”

杀意隆：“……哦哦哦哦哦哦哦哦哦哦啊——！！”

杀意隆：“…………我……已掌握了拳法的极意……！”

杀意隆：“……没有人能打倒我了………！”









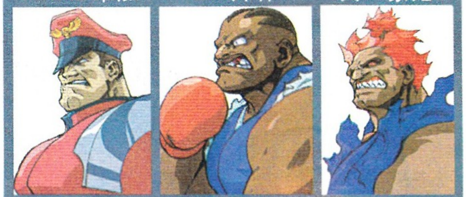




野生儿布兰卡胜利之雄叫的秘密

街头霸王ZERO3中当布兰卡取得胜利后会以2分之1的机率出现固定的台词，虽然他只是在“噢噢”的叫，但是这确是他在模仿对手发出必杀技的声音和胜利时的台词，玩者可以对照右表来发现布兰卡胜利之后雄叫的秘密所在，稍懂日语的玩家便会发现这是十分搞笑的。

FINAL 维加　EX 拜森　真·豪鬼



以上这三位角色都是家用机版专有的，其中FINAL维加在DC、SS版中是可以使用的，它所使用的ISM与其它角色都不一样，是SHADOLL专用的S-ISM。这三位角色的ENDING与它们的普通版完全相同。

对战对手	胜利时的叫声	所代表的对战角色必杀技及台词
隆	ウオオー……ウゴォーゴッ!!	真空波动拳
肯	ウォオ!ウォーウォーウォッゴォ!!	升龙裂破
春丽	ウオオン、ウオゥ、ウオッ!!	气功掌
萨卡特	ウォイゴ!ウォイゴ!	(グランド)タイガーショット
阿顿	ギャゴアッッ!!	ライジングジャガー
伯迪	ウゴ……ウゴ、ゴウ!!	I'm……No. 1!
凯	ウゴゴ!ウゴゥウォー!	これぞ、武神流
索多姆	ウォンゴォゴッ!!	テンチュウサツ
那什	ウゴッゴゴ!ウゴッゴゴ!	ソニックブーム
萝丝	ウォーウ、ウザォ!ウォーウ、ウザォ!	ソウルスパーク
维加	ウォ!ウオウオ!	ハッ、ぬるいわ
豪鬼	ウッゴッ……	减杀豪波动、减杀豪升龙
弹	ウッゴゴ!!ウゴゴォ!!	やったぜ……オヤジイイ～
达尔锡	ウォウオオオウォオ………ウォ…	YU—GAYUGAYUGAYUGA…
桑吉尔夫	ウォイウォウ、ワオウィッウ、ウワゥゥワァ!!	ファイナルアトミックバスター
元	ウーアー、ウイッウウォー……	You are Big Fool……
罗兰特	ウォッウォ、ウオオ!	Mission Complete!
樱	ウーンォ、ウオウオ!	こ～んなトコだねっ
布兰卡	ウオッ、ウオッ、ウオォッ!!	ウオッ、ウオッ、ウオォッ!!
本田	ウォグウォ!!	中・スーパー头突き
巴洛克	ゥオゥオ!!ウゴロウゴウゴウォイウォ!	アディオス、ヨ～ロホロレイヒ～
嘉美	ウォウ、ウワィウ!ウワィアウアオー!	スピンドライブスマッシャー
柯迪	ウワッウ!ウワッウ!	クリミナルアッパー
美加	ウォーウア、ウォーウィ!	どうスかコーチ?
华玲	ウォーウォウォウォウォウォ!!	お～ほっほっほっほっほっ

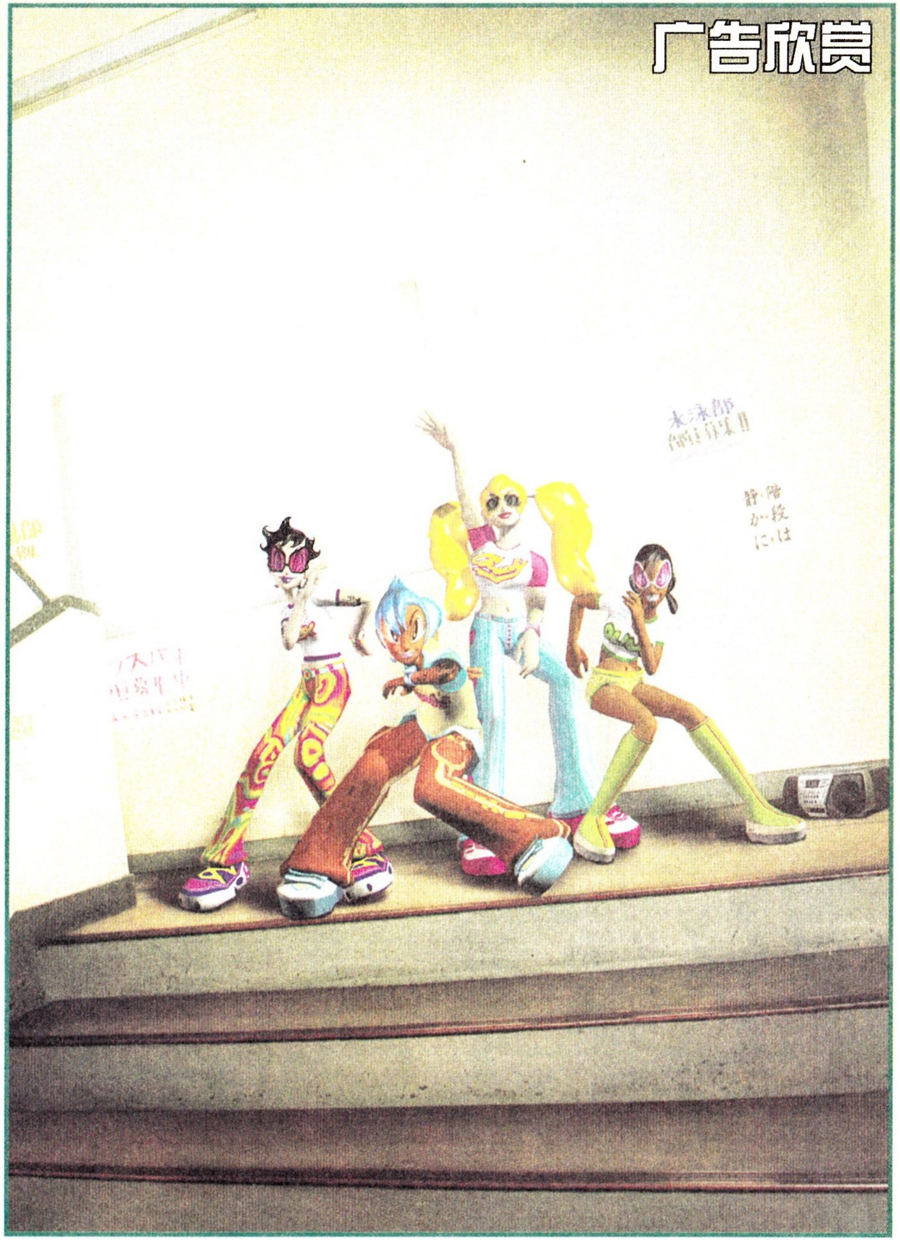
广告欣赏


PlayStation 2
GI JOCKEY 2
ジーワンジョッキー
ケロケロキング


予約
限定ソフト
始めました。
FINAL FANTASY
WonderSwan Color
BANDAI

广告欣赏


广告欣赏
dance Summit 2001
busta move


广告欣赏

闲谈

SAMURAI SPIRITS



刀光剑影，鲜血横飞……

浑身是伤，腰带酒壶的剑士在角落里用刀一次又一次的封住了对手暴雨般的攻击，遍体鳞伤的他看起来马上就要倒下了，但锐利的眼神却一直在寻找瞬间的机会……

攻方并没有手软，虽然自己身上没有任何的伤痕，蓝色的长发也只是因为汗水粘在一起，就连丁点儿的血迹也没有粘上，可是攻击仍然在水银泻地般继续……

不到最后很难猜出结局的对战，无论一方占有怎样的优势，只要对手没有倒下，就随时有被一击逆转或者消灭的机会……

侍魂，一个大家都熟悉的对战游戏，她的魅力如磁石般吸引着无数游戏者，可能是那种生死一线的刺激让大家痴狂，反正我们是这样的。

一次的编辑部突然停电使得编辑们可以坐下来聊聊，在说到对战游戏时大家都提到了侍魂，之后就是连续近两个小时的激烈讨论，随后就是这篇专题的诞生。

在冬日暖阳中本来是想谈谈游戏本身，但不知不觉就被回忆所牵引写下了这些东西，希望能以此也带起侍魂迷们的回忆，但不知道是否能有共鸣……鞠躬……

DRAGON



闲话 サムライスピリッツ

是上初中吧……好像就是那个时候，大家光顾的街机厅传说来了新的机器。

于是那些只靠飞腿就可以驰骋恐龙岛的、单枪匹马独自干掉貂禅原配的、使个扫把头轻拳六下晕的，全都聚集在新的筐体前……

游戏很新颖，是一群怪人用各种武器对战的作品，不过，感觉真的很爽。当时因为是英文版，所以名字没有办法统一，一撮人有一撮人的叫法，这里就不捏着鼻子举例了，下回有机会在期刊的“王者之书”中大家一起来搞个“丢人的回忆”吧。

跑题了，跑题了，我们接着聊——SNK 的游戏吗，人物的设定还是不错的，所以一开始大家依照自己的喜好来选择人物，这一点许多格斗迷是共通的，只选择自己喜欢的角色。爱国的同志肯定是王虎、唯美的崇尚者保证为娜可露露、喜欢有神秘感的会选忍者、渴望成熟之美的跑不了夏洛特……一时间侍魂周围总是围满了游戏者，笑声、咒骂声、欢呼声、争论声充斥着游戏厅的这一角落。

而我们学生平时没有什么时间和充足的金钱，所以在学校的课余饭后几个街机 FANS 会聚在一起闲聊，交换自己的心得和经验以及见闻，以便在以后的游戏时可以取得不错的成绩，不知道现在的学生级玩家是否还保留这一传统？

“其实大家还是应该使‘剑妞’（夏洛特），那叫一个厉害，击剑就是长，而且重剑画出的道道谁也不能碰（幸好当时没有‘新世纪’这部动画片，要不然就会称‘绝对领域’了），速度又快，好多高手都用她……”

“独眼！两把刀的人也好使！！那波（飞行道具简称）、那薅（对空技简称）！就是没有街霸使起来痛快，最后哪边（指敌人）快没血了，可以蹭丫的，哐哐几下就是防着也要这么多……”

“昨天被‘切’了，有个孩子使浪人（霸王丸），呗狠！我笔画了五、六个嘣（游戏币的简称），没戏！今儿晚上咱们去灭他！！”

“就你那面具（塔木塔木）……早就说，别老使扔骷髅头哪招！不听呀！！被人跳过来砍吧……”

征战随着初中的结束也就完结了，升上高中同时也搬了家，但侍魂的情结没有就此终结。现在回想起来，无论是游戏还是当时的战法以及想法都是那么的幼稚和可笑，不过游戏和游戏者都在不停的进化和成熟，只要任何一方没有单独的突飞猛进或停步不前……

后来在工作后，才在日本专业杂志上看到了关于“侍魂”的介绍，原来可以算是第一款刀剑武器格斗类游戏，而且一些连续技和小战术的运用看得我“恍然大悟”。和同学聚会时也说起过看到的内容，大家也很兴奋，但那已经是 4 年前的游戏了，所以也只是想了想，没有找机器去尝试，毕竟在那时我们是尽力了……

闲话 サムライスピリッツ

高中，我的家用机阶段，MD、SFC，带给我太多的快乐，基本上没有一天落空，但有几个月却是被另一个游戏种类所吸引……

第一天　一招克敌

有机会认识一些游戏的高手是不容易的事情，如果他们都是自己的同班同学更是太幸福了，我就是这么幸福的人！但同时也是最不幸的人，因为他们都是街机的绝对 FANS，泡“币厅”的小子们。而当时我正在沉浸于家用机的 RPG、SLG 带给我的亦真亦幻的世界中不能自拔。

一次被他们强拉去币厅看看，一款人气奇旺的游戏吸引了我，如果没有看错，那是“侍魂”系列的第二作——真·侍魂，在当时来说华丽的画面以及强烈的放缩机能和我个人认为最好的背景音乐，一下我就被她牢牢的套住了。

同学首次看到我对街机这么感兴趣，于是劝我上去试试，本以为靠着数年一代的经验可以向他们展示一下家用机派的实力，但上手后却被连连切败，从经验来看，对手都是相当有实力的高手，没有华丽的招数，只有实用的技巧和平稳异常的心态。没有办法，不能退缩，还好我也有不少的对战游戏的经验(那时侯经常在新街口的游戏店和 BULE、KING、FOX、E·T 他们切磋家用机的街霸)，下了决心后便开始再次冲击。

几十分钟后，币厅里充满了惊讶的叫声和同学夸奖的话。“抢背王”的称号就此流传，本人以前冲普通投、跳跃轻脚接落地普通投、敌人倒地后轻脚点后前冲普通投，以及一系列变招（就是前冲后突然变蹲铲腿之类与对手斗心态的招数）打的高手们措手不及。几局后我便撤下来了，其实道理很简单，如果再战斗，就会被消灭，呵呵……毕竟不是真正实力的体现，所以小伎俩也只能搞个突袭什么的。说句实话，是“街霸”的经验帮了我（所以我一直认为街霸是格斗游戏的必修课），首先腿的普通投比拳的快，所以在双方都要出投掷技时用腿的投掷比较占优势，再有就是对位置的掌握，每个角色的投掷技都有不同的范围，而且都有参照物（比如街霸中桑吉尔夫的普通投就是身体前探的手所达到的最远距离），所以找到参照物后在对战时的判断会很准确，还有就是所谓的跳跃轻脚接落地普通投、敌人倒地后轻脚点后前冲普通投和一些变招都是我们在街霸中统称的“点背”……



第一次　大合战

自从获得了大家优良的评价后，就被同学们强行任命为“奇兵”，就是那种在“大合战”时突然派上的生力军，毕竟纯靠投掷技战斗的人基本没有，所以在平时的训练中一直在加强除了投掷以外的变招。

这里我认为需要说明一下所谓的“大合战”，因为很久没有到街机厅去过了，不知道这种传统是否保留下来——一般来说玩街机的都有小团体，因为币厅的治安问题和个人经费问题，所以半大的孩子都会自愿结成小团体，互相有个依靠，而且在与人对战时可以依据对手的实力来安排出场，对金钱的节省也是最合适的。这种团体中一但有人在单人或者两、三个人游戏时被对手消灭，那么随后就会是团体的集合与复仇（这种感觉就像‘侍魂’里的时代一样^0^）。

第一次参加大合战是我玩“真·侍魂”四、五天后，那时侯我同学与邻居学校的同好结下“冤仇”，所以全体在周末去“挑场子”！对手的实力的确不容忽视，而且正是这次使我们充分认识到“牙神幻十郎”的强大——飞行道具牵制攻击；对空技强力且范围广大到可以攻击到对手的逆向跳跃击打；中刀出招奇



迅速，在牙神前探脚的区域内拥有无人可比的快捷；尤其值得一说的是“牙、角、麟”，原来只是以为防守时需要注意对手和自己的位置就可以顺利的正反方向完成防御，结果被对手轻、中、重，来回在一套攻击中里切换折腾的快疯了。

虽然最后我们因为经济的问题先“撤退”了，但也不是没有给对方惊喜，我们的“抢背”在后半段的竞赛中彻底的击败了“牙、角、麟”，无论对手怎么变化轻、中、重，第一下都有被普通投消灭的危险，只要你的判断准确，敌人无机可乘，而且我们还统一使用“防御投”的战术，当对方冲过来时，自己拉住防御再按中脚，这时如果对方要抢背或者是“牙、角、麟”三段攻击的话，被我们抢先消灭的可能性很高，当然，这一战术还是不如直接用攻击普通投有效率，但临时使用还是不错的。

第一回　　全灭

街机厅就像“江湖”一样，存在各种各样的高手，他们资质奇高，而且一般都是单兵作战，逐一“灭”各厅的“留守”力量，来无影、去无踪。我们也“有幸”感受了一下——

相貌、形体无一特征，用游戏行话叫：“大众脸”。上来选用“千两 狂死郎”，跳跃中斩制空；跳跃重斩进攻；中距离中斩和重斩牵制；飞行道具远距离攻击，一切的一切控制的超强，任何转瞬即失的机会都没有放弃，大家的全力进攻与占便宜后的死守这些屡试不爽的招数都没有施展的余地……（后来才从中悟出所谓节奏的问题）唯一的一次胜利欢呼后才发现对方是为了换人，真是……随后的娜可露露更把我们带入了绝对的地狱，判断的准确使那些使用后有极大破绽的招数发挥了真正的实力。这里需要提提娜可露露的秘奥义，那平时我们认为没有实际用途的四下袍子攻击因为带有的弹开效果，让我们的角色尝尽了苦头。最后的结果自然是实力不济的我们被全灭……

对真·侍魂的狂热持续了2个多月，记得已经和同学们取得了不小的成果。例如面对前冲普通投时可以突然变“Q版”，在对方投掷落空后马上以投掷换以颜色，或者用“小跳”躲开后立即以“天霸封神斩”攻击还没来得及收手的对手，更甚者用蹲重刀对空对地，只要判断准确，就连轻刀的牵制也逃脱不了重斩……

个人认为真·侍魂是最优秀的侍魂系列作品，在对战时可以体会到绝对的“生死一瞬”的感觉，比后来的三、四的系统都要简单，但的确实用……从真·侍魂以后就再也没有碰过侍魂系列其他的作品。后面的三代是爱玩“斩红郎”的JEDI撰写。

侍魂3——斩红郎无双剑

文／JEDI

侍魂2、3、4代都玩过，真侍魂是当之无愧的经典之作，在fans中关于3代4代却有着不同的争论。曾经风靡一时的《斩红郎无双剑》几乎已经从国内大小城市的街机厅里消失了，取而代之的是泛滥成灾的《真侍魂》，另外还夹杂着《天草降临》。从这一点来说，似乎《斩》是一部失败的作品，许多电玩杂志也这么认为。它的无限连续技以及略逊《真侍魂》的系统也成了被人攻击的要害。

说起来自己并不是个电子游戏迷，街机上的各种游戏包括格斗及射击更是“菜鸟”级别。当初是冲着娜可露露去玩的侍魂，3代出来以后因其全新的游戏方式及系统而一时难以上手，有时打关连第一个对手都挑不过。此时一位刚迷上侍魂3

闲话 サムライスピリッツ

的"损友"告戒说不要去记那些必杀技的搓法，得先把"刀法"练好。恍然大悟之后弃最喜爱的娜可露露而改用刀法凌厉的莉姆露露，从此一发而不可收拾。个人认为侍魂3最大的特点就是它最注重的是普通的轻中重斩及各种身法如闪招、不意打及蓄力斩（前冲按重斩，不可防！）的合理应用，并在不断防守中伺机找出对手破绽予以重击，必杀技或需要"搓"出来的招数威力反而不如一些基本招式如重斩。反观2D侍魂系列的其他作品及其他2D格斗游戏，在基本招式及必杀技的平衡间总是或多或少地偏向后者。从这一点看，侍魂3似乎更能体现"格斗真髓"。记得当时还未开始练连续技时都是以闪招加中、重斩应敌，居然也能挑遍学校附近的街机厅。对比侍魂2偏于各种必杀技的应用，侍魂4偏于眩目的连斩，jedi更喜欢侍魂3的刀剑相拼，可能是那种"淳朴"的格斗方式打起来比满屏乱串的飞行道具及眩目的超必杀来更能激起人原始的杀戮欲望吧。侍魂3里一重斩下去对方一半的血喷上天空的感觉太爽了（汗……）！

侍魂3还有一个最吸引人的地方就是"反败为胜"了。就算已经被砍得只剩一丝血，而对方还有满满一长条，你仍然可以凭借重斩及漂亮的连续技轻松取胜——短短的血槽根本不够莉姆露露及霸王丸的两下重斩，而大多数中斩发动的连续技都能三下解决一个人，罗刹加尔福特的中斩＋雷光斩更能劈掉一半以上的血！不少人都抱怨侍魂3里人物的攻击力太强，可jedi认为这样的设定使得游戏更具决斗的真实感：胜负只在一线间，稍有不慎就要送命。

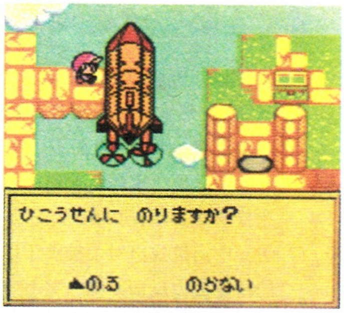
不过，比起真实的决斗临场感，侍魂3在连续技上略显不足，最致命的是几乎每个角色都有无限连续技，这让jedi在宣传侍魂3时觉得底气不足……不过，这也是最能体现君子与小人之别的一个游戏吧（这、这也算？狡辩是NT的精神！）……在街机厅里对战时，如果对方使用此"无赖招"，你大可以松开手柄，然后以一个很轻松的姿势斜倚在机子旁，点上一根香烟，在吞云吐雾中以一副满不在乎的神情看着自己操纵的人物被乱砍，不时还轻蔑地朝对方望几眼（这时他心里一定不好受）。接下来在被KO后惬意地掏出一块铜板，然后潇洒地放进机器，选出一个自己最拿手的人物以两下重斩在10秒内解决战斗，并在后续几局中杀他N个"PERFECT"，让他在自己和围观者热辣辣的眼神中灰溜溜地跑出街机厅……这是什么感觉？爽到极点啊！不论是考场、情场还是商场失利，满腹的不爽都会在这个时刻被丢到九宵云外！（此人是不是疯了……）



世纪交替——倍受关注的作品



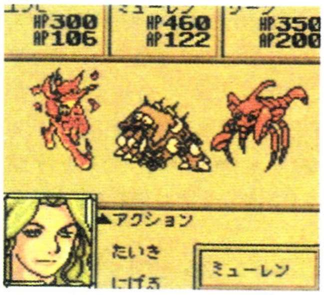
格兰蒂亚



GB GAME ARTS

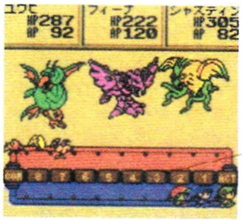
向大家奉上"1P GAUGE"系统的详细情报!

在这部游戏的战斗中使用了"1P GAUGE"这种东西。这种系统是表示对方和已方在发起行动之前的时间GAUGE,时间越长,攻击力也就越高。而且在这部游戏中,用CARD来表示魔法和特殊攻击等,这一点也值得注目!由于CARD的组合不同,有时也许会发动更加强力的技。

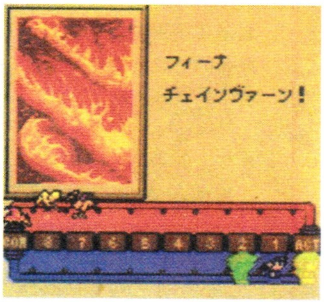


·战斗的流程·

1. 1P GAUGE上的人物首先会向GAUGE左边的"COM"移动。到达COM之后便能够选择,直至战斗结束之前会重复该流程。



2. 接下来,决定发动所选动作的时间。将人物配置到GAUGE上从1到8的任意所喜欢的位置上。虽然数学越大,发动的时间也就越长,但是其动作的威力也会上升,而且还能够得到提高防御力等的追加效果。



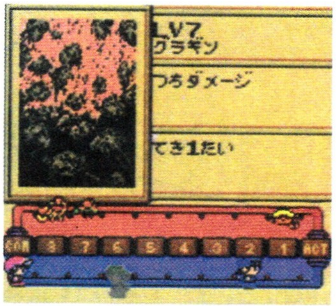
3. 这次配置到数字上的人物会向GAUGE右边的"ACT"移动。到达ACT之后,所选动作便会发动。

4. 动作发动后,人物会再次回到数字的上面。至于返回到GAUGE上的哪一个场所,那便是由刚才所发动的来决定了。

·具体解说·

将人物配置到1P GAUGE上的时候。如果以连续、并列的状态进行配置的话,那么强力的"ACTION COMBO"便会发动。在位于GAUGE上的先头人物发动ACTION之前,2,3人合成一体的技能使能够发出。各自的人物们所选择的ACTION会在特定的组合之时进行发动。以连续的状态进行配置。在GAUGE上,将2或3人配置,成并排状态。组合的ACTION越强,能够发动的ACTION COMBO也就越强力!当然,能够发动的ACTION COMBO会因为位于GAUGE上的先头人物的不同而有所变化经。你可以试着进行各种各样的组合。

将人物配置到GAUGE上的哪处这一点是战斗的重要POINT。例如配置到所需发动时间最长的8上,那么ACTION的威力便会比所需发动时间最短的1的威力要高3倍以上,这对HIT POINT很高的敌人是很有效的。





第1作中熟悉的登场人物也在本作中,以第1作的主人公杰斯汀为首的许多令人怀念的人物们也登场了。他们会成为新主人公的坚强后盾。

加顿
骑士,与杰斯汀之间形成了像是师兄弟的关系。

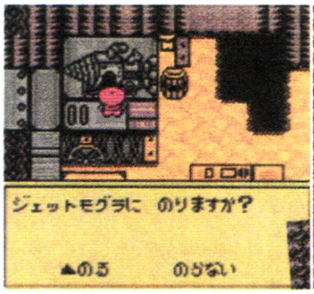
虽然在第1作中,他与杰斯汀发生过多次冲突,但是在本作中!?
缪林

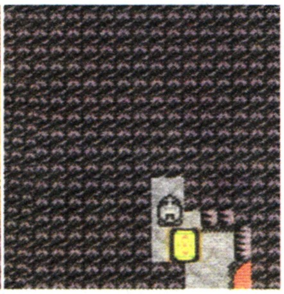
玲
经常与缪林起行动的中尉。

米露妲
手段强硬的女战士。见到与主角一起旅行的杰斯汀的之后,与其成为朋友。

基多
虽然尖嘴薄舌,但却是个充满正义感的勇敢的少年。

·开始进行有着许多谜的异世界“GRANDIA”的冒险·





主人公与两个朋友一起被弹到了异世界“GRANDIA”。为了回到原来的世界，他们为寻找散落的世界各地的“钥匙”而开始了旅程。



在GRANDIA中有着许多各种各样的设置。为了找到钥匙，游戏者要一边使用朋友的力量，利用乘坐的东西一边来进行冒险。

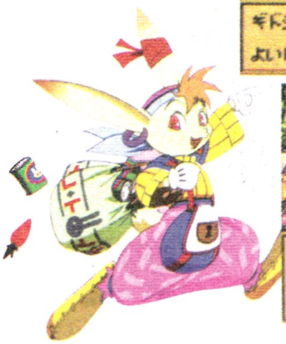


在“ボルグ火山”中，要乘坐这种叫做“喷气鼹鼠”的东西而向地下挖掘。因为地下坦藏着许多的CARD。这是聚集CARD来增加能够使用之技的机会。但是在挖掘到岩浆之后会受到损伤，这一点一定要注意。因为是在地下，所以有时会挖掘到坚固的岩石，没有关系，不会有什么大碍的！

·在店里买东西·

在场地地图中，有像发光的帐蓬似的“SAVE POINT”。在这里除了能够进行游戏的SAVE之外，还能够从兔子似的商人那里购买物品。因为会对冒险有所帮助，所以请仔细核查！



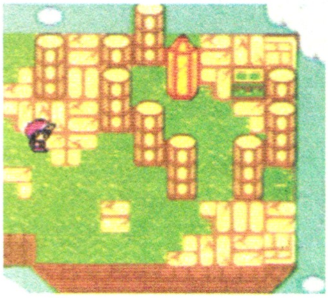




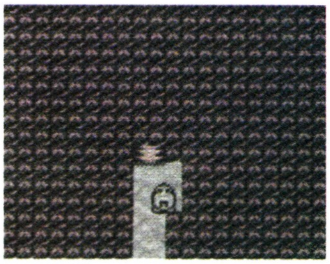


·能够使用宠物的特殊能力·

ピンキー不仅仅是可爱的宠物！它会为主人按动位子远处的开关，破坏碍事的岩石。在特定的场所，只要按动B键便能够使用ピンキー的能力。而且让ピンキー吃到落在场地中的特殊的木的果实之后，它的能力的种类便会渐渐增多！



例如：跳。、主人公一般只能越过一块空区，而ピンキー却能飞越过两块空区！攻击，ピンキー能够为你弄碎阻碍前进的岩石、开出通路。力量，有时会因岩石的障碍而无法取得位于深处的宝物，这时候，ピンキー会为你推开岩石。



怎么样，是不是很期待这款游戏呢？

宠物特殊能力公开！

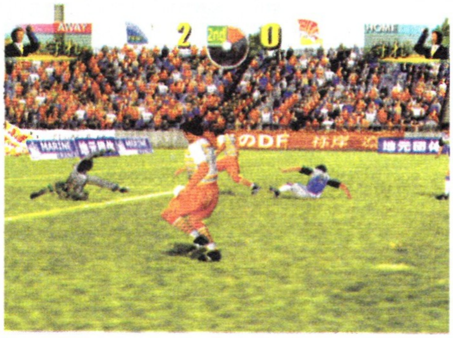


世纪交替——倍受关注的作品



J联盟足球俱乐部特别篇火热登场!

这是能够让游戏者成为足球俱乐部的教练兼所有者，并以培养出世界最强的俱乐部队伍为目标的模拟游戏“足球俱乐部”系列。经过改良而重生的“特大号”终于登场。基本的游戏方法与前作一样。从日本各地中选择俱乐部的设立城市，游戏者可以做为教练来一边指导选手们一边经营俱乐部。



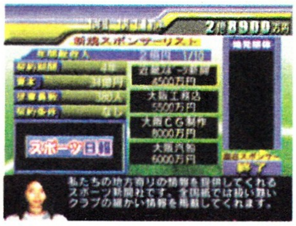




在本作中，选手资料都已经被更新为最新的东西，登场选手数也达到了5000人以上，这绝对是至今从未有过的容量。完美的继承了系列的长处，绝对能够取得世界第一育成球队的宝座!!

俱乐部的运营也是你的工作!!

你是俱乐部的代表兼教练。你不仅仅要在比赛中下达指示，而且还必须为了维持俱乐部的存续而进行适当的经营。为了不陷入赤字状态，你要寻找赞助商、打广告、招来球迷们前来观看比赛……维持这个俱乐部可是相当艰难的。如果你认为经营者只是在老板办公室里闲着那可就大错特错了!! 另外，获得球迷也很重要，你能够用很少的支出来获得很大的收入吗!? 这便是经营的东趣。千万不能认为俱乐部只是个钱袋而已。而且要以黑字经营为目标，总之要确保黑字! 不过，不积极的采取一些活动的话，那么未来将会很黑暗。







为你支持俱乐部经营的秘书，在本作中，能够在最初选择的4位秘书全部被更新。有的金发，有的拥有一张酷似偶像的面孔，你恐怕会不知选准为好吧!?

再次体验称霸日本的梦想……



J联盟足球俱乐部特别篇新要素公开！

在前面我们已经提到，资料已经被全部更新，并且你能够获得比前作多6人的选手，当然了，在本页中我们也要报导新的情报。除了比赛中的摄影技术被改善，从而使得你更加容易的把握战况之外，本作中还追加了收到正在海外留学的选手寄来信的事件。而且俱乐部旗帜和运动服也备有30多个种类。



新要素 1.新运动服和队伍旗帜



新运动服和队伍旗帜也有所更新！本作不仅还保留有在前作中深受好评的一些设计，而且在本作中你还可以选择以传统的俱乐部为主题的一些新的设计。到底是选择新设计呢？还是选择前作中使用过的设计呢？



运动服新设计有30余种！！

配合队伍旗帜的运动服也被重新设计。哪一个会令选手更帅气呢！？

新要素 2.比赛中的摄影技术也焕然一新

做为比赛的教练，把握选手的位置关系是必不可欠的。在至今的“足球俱乐部”中只能见到球附近的选手，但是在“特大号”中却导入了“广角摄像机”！于是你能够见到场地中的全体人员。这样一来的话，你便能够得到更加细致的情报，例如战术和系统有没有被选手们好好的发挥等。

体验最新的视觉效果，掌握全场的变化。

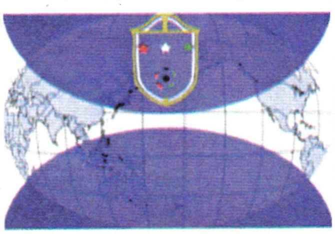
这里可以看到那些在海外努力的日本国家队队员。

我们大家都很熟悉的中田英寿，曾在亚洲杯上带领日本队战胜我们的名波浩……这些人物都会在这里登场，但是相信与前作一样，名字上会有一些出入，看来日本的厂商还是很在乎……



新要素 3.更加亲切的海外留学制度

海外留学能够让选手的素质和能力得到突飞猛进的提高。如果顺利的话，那么他有所成长之后便会回国，但是如果选择了与选手的素质不相适的留学地点的话，那么该选手也许便会在那里渡过浪费的留学生活。在本作中追加了留学选手寄来的事件，这种情况多发生在留学地点不相适的情况下，选手会在信中诉说苦恼。你可以根据这些来选择到底是让他继续努力，还是让他回国而再找寻适合该环境的选手。





新要素 4.游戏的难度将会在一定程度上有所上升

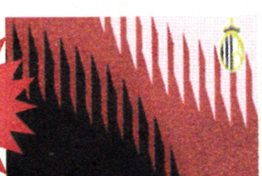
对前作有过经验的朋友一定还记得，那时候大家都觉得这一系列作品虽然非常优秀，但到游戏的中期以后，难度的确变得让大家很“头痛”……这在前3代中都有明显的体现。

当然，可能也是因为游戏者的水平较高，所以游戏中期的难度应该高度强化才是，毕竟除了玩家所带领的俱乐部在成长以外，其它的俱乐部也应该在不停的强化自己。

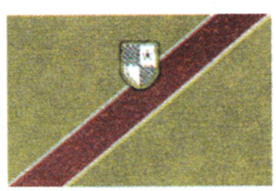
在这里告诉大家一个好消息，本次发售的“特大号”将在难度上进行调整，到时候相信可以给所有的游戏者一个绝对的惊喜。

让我们期待游戏的发售吧！

全新标志









世纪交替——倍受关注的作品

GRAN TURISMO™ 2000 THE REAL DRIVING SIMULATOR A spec

发售日的变更
标题名的变更
制作概念变更

为什么原来的 GT2000 突然变成这样子，看到了游戏画面和游戏介绍的朋友都说：“这完全是两个不同的游戏，两个不同档次的作品！”那么在这个世纪交替之年，SCEI 标牌赛车作品——GT 赛车系列的最新作怎么会突然有这个变化呢？据说，这些全部都是因为制作者们一直追求的：“制作最好的东西……”这种想法在作怪。

本作是升华到了与当初的构想完全不同次元的作品——引自 GT 制作组成员的话

“GRAN TURISMO 2000 A SPEC”本来预定的发售日是 2000 年的春天。其实 SCEI 本来是想在 PS 软件“GRAN TURISMO 2”开始发售的 3 个月之后，趁着 PS2 刚刚上市这个时机来同时发售的。

之所以预定在“GRAN TURISMO 2”发售之后不久便发售“GRAN TURISMO 2000 A SPEC”，其原因是因为想让用户们在尽早的阶段内见识到 PS2 的性能。即使只能进行“ARCADE 模式”，即使收录车种只有 50 种，但为了让用户们认识 PS2 的 GT、PS2 和 SPEC 而还是应该推出 GT 的……但是，在制作中，小组工作人员发现如果那样一来的话，对于深爱着 GT 的用户们来说，那恐怕将会成为与本来的系谱完全不同的“规模缩小版的 GT”吧！？如果那样一来的话，便不能把这部作品用“GRAN TURISMO3”这个标题，而只能用“GRAN TURISMO 2000 这个名称来上市了。



不过，就算是实际制作软件的过程中，SCEI 严谨的风格开始作怪，工作人员变得越来越贪心，不仅将车的数量提高到了 150 个种类，而且还搭动了当初开发时完全没有预定的“GT 模式”。这样一来，这部游戏便变成了即使继承——“GRAN TURISMO 3”这个名字也不过分的游戏。由于超乎制作者们的想像的，令 SCEI 自豪的大规模，所以发售日变更为 2001 年，之后，小组觉得还是不将其使命名为“GRAN TURISMO 2000”为妙。那样一来的话，可以将这部游戏做为本来的 GT 系谱的正当后继者来推向市场。

由于不仅仅是为了让大家认识 PS2 和 SPEC，还要向用户们提供——真正的 GT，所以也将名称由“GRAN TURISMO 2000”变为了“GRAN TURISMO 3”。“A SPCE”这个副标题也就自然而然的转变成了“GRAN TURISMO 3 A SPCE”。

我们再次见识了 SCEI 制作风格——认真、严谨，多么期待到时候可以在 PS2 上尝试那传说中超级驾驶的感觉，而且再加上这次专门为 GT3 开发的 USB 的力回馈方向盘以及踏板，在家就可以体验职业赛车手的驾驶乐趣与刺激！

世纪交替——倍受关注的作品

以 NO.1 DRIVING 目标，继续永无止境的挑战

家用机的赛车游戏虽然有很多，但是真正称得上是优秀的只有两种类型的代表作。

NAMCO 的“山脊赛车”系列一向以高速的夸张表现而著称，非真实驾驶所能带来的快感一直吸引着绝大多数的家用机赛车游戏 FANS。每一代作品都可以卖到数百万，这种成绩是其它作赛车游戏公司所望尘莫及的，所以说目前来看，的确是坐在家用机赛车游戏霸主的地位。

SCEI 自从推出了“GT”这一系列以后，从市场的销量来看，的确瓜分了 NAMCO 所占据的市场，但是，还是存在一些不足的。这次在 PS2 上的竞争，两公司可以说是旗鼓相当，SCEI 所掌握的技术从目前来看，的确高于 NAMCO。所以，这次的比试 GT 系列获胜机率很高。

再加上 SCEI 这次推出了最新的周边配件，使得真实的驾驶这种感觉能够更加完美的体现，而且为了体现真实驾驶，制作人员从真实的车辆上直接采录声音，这样连声音的感觉都是最真实的。



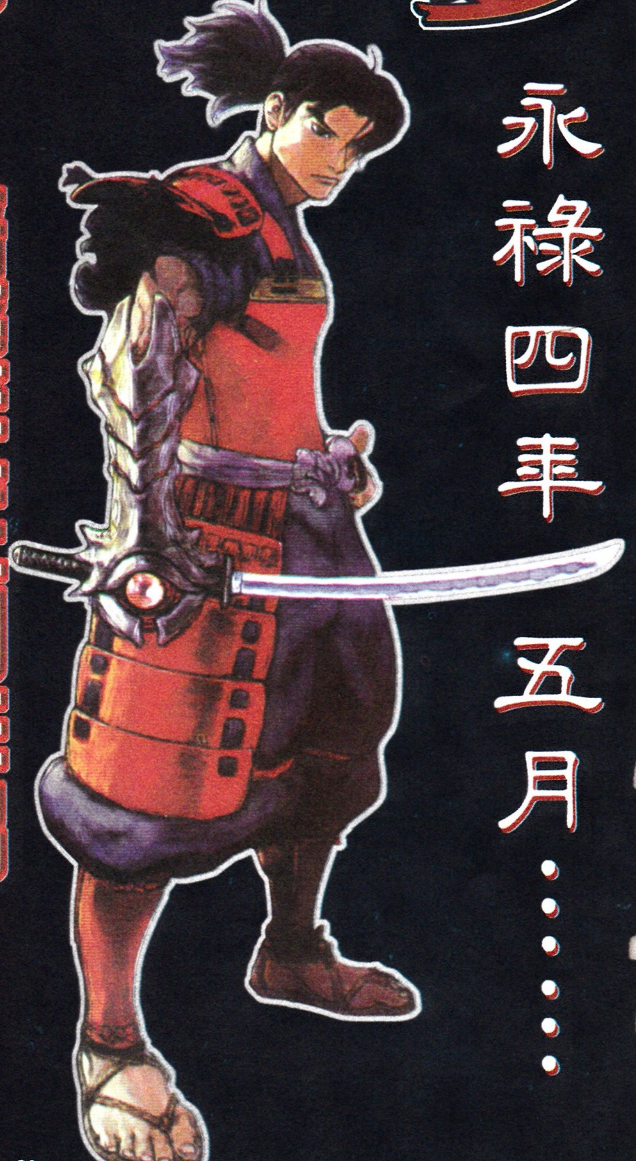
鬼武者®

世纪交替——倍受关注的作品

"鬼武者"的开头电影在电脑制图的节目シーグラフ 2000 上获得了最优秀奖。本期就将这个在世界上引起震动，代表 CG 世界最高峰的精典片段向大家公开!！还带有"鬼武者"制作人稲船氏的访谈录!!

悪夢

永禄四年五月……



合战

永禄三年，尾长的织田信长与今川义元展较量。乌云覆盖晴朗的天空，豪雨即将来临。这场大雨盖住了人的视线，雨声使马蹄声消失。抓住胜机的信长发下号令，将桶狭间化为血海。



长枪突刺

决战场上主人公，明智左马介的身影。他那压倒敌人的力量和风彩令人惊叹!



雨中行军

由持长枪的兵士们围住的进军者，此人正是霸王织田信长。



前往战场!!

由雨和雷的声音遮挡，织田集长深入敌阵中，无视靠数量取胜的定理的他开始调兵遣将，激战马上要开始。



复活

桶狭之间过去已有 1 年，左马介一直过得安稳。但是突然发生异变，有奇怪的人形异物入侵府地。他们的目标似乎是雪姬公主。



左马介向公主处赶去……

在看接近烛光的飞蛾的雪姬公主。她似乎并未发觉自己将遭怪物的袭击……





正在高高的山崖上目睹厮杀的左马介!!

主人公左马介正在崖上看下面宽阔的战场。



胜利就在眼前！

左马介打倒敌兵，为信长家立下功劳。





就在瞬间信长的身体不由自主动了起来，这时一支箭刺穿了他的喉咙。



乱真的效果！

两个对决的镜头。向后仰的感觉也很真实。



霸王信长死于捅狭间

中了箭的信长就仰倒在大地上死去。从他的喉里咕咚咕咚地往外流血，在动画中还能听到声音呢！



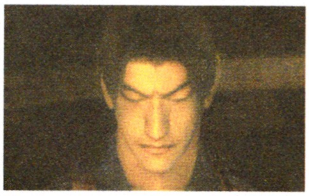
敌我双方在雨中混战的情间，表现出多人的战斗场面。覆盖整个画面的大雾的质感也引人注目。



左马介哑然……



在不见了公主的房间里呆立的左马介……



沉　思





夺回雪姬，左马介出发

看左马介转动身体的势态，就明白他即将出发。

登场人物介绍

穿着被染成鲜红色的铠甲的主人公左马介和一身轻便忍装的枫。这二人的彩稿形象与电影上不尽相同。



左马介

本作的主人公，明智左马介秀满。他是明智光秀的表弟，是个精通各类武艺，正义感很强的年轻人。

枫

她是一名女忍者，非常敬服左马介，随时愿为左马介而死。但在她身上并不给人那种悲壮的感觉，倒是很明朗轻盈的味道。

魔王的复活





左马介出发去救雪姬，此时，死在桶狭间的霸王信长，作为魔王复活了。他的神情充满邪恶和狂妄。

世纪交替——倍受关注的作品

鬼武者特别采访——由此来提前了解内幕

“鬼武者”属于无数游戏迷期待的作品，下面的访谈是日本业界记者对“鬼武者”制作负责人——原洛克人的制作者稻船敬二的采访。

～首先想请问一下延期的原因

稻船敬二：我先要感谢各位玩家的支持并至以歉意。“鬼武者”的开发虽然很顺利，但可时在玩的时候总觉得有不足。那就是在“鬼武者”的主题方面缺乏爽快快感的因素吧。后来为了从三上(三上真司“生化危机”的制作人)那里得到更多关于这方面的意见，他就加入了我们的工作为期1个月了。

～三上先生加入后有什么变化吗?

稻船：比如，敌人被打倒后可吸收灵魂的系统。灵魂出窍后很快就会消失，以前设计成要碰到魂体才能吸收。但如果在战斗中取时遭敌人攻击，倒地后动作必须快才能得手。这就使得爽快感变淡。后来变更成只按一下键就可以吧收灵魂。其它方面也有……

～那么说三上先生成了作你们监督人的角色?

稻船：应该说是车的调谐器更正确。如果这部“鬼武者”想驶出高速获得胜利的话，三上就是车在250公里的时速时再把速度上升到了300公里。他改造得更快了。我非常感谢三上，由于他的参与作品质量得以提升。

～刚才谈到吸收灵魂了，这其中有什么含意吗?

稻船：在受到打击和魔法伤害时可用它进行回复。“鬼武者”有人的体力和鬼的鬼力。收集灵魂消费可使用雪和火的必杀技术。

～战术都分那些种种类?那么，敌人也拥有属性了?

稻船：属性分为雷、炎、风三种，雷是一点集中型，炎是大范围攻击型。风是……算了，还是自己去玩就知道了。敌人的属性不需要特别注意，对这类敌人用火，对这类敌人用雷。如果这么简单那大家不都玩得一样了吗?我可不想这样。我更希望玩家按自己的想法攻击，不去管敌人的属性。

～关于这次要介绍的开头CG我听到一个传闻，它已获得シーグラフ2000年最优秀奖了(每年一度的全世界最优秀CG动画奖)。

稻船：是得到了，最优秀奖(笑)!!这证明我们达到了CG技术目前的最高峰。

～这可是相当光荣的，作为制作人您很高兴吧。

稻船：在每年举行的电脑制图的祭典上，大约有700部作品参加。能得到提名的有40部。最优秀奖从中产生。人家打电话告诉我我们得了这个奖时我还以为对方搞错了呢。在入选作品中有“ATVIX”,“INVISIBLE”这么好的作品，我们能得奖真的出乎意料。

～很棒嘛，这段开头电影制作是怎样进行的?

稻船：担任开头电影制作的是LYNX，我只是把大致想法告诉了他。对LYNX我没把自己和他的关系看作是客户和承包商之间的关系，也未看作是CAPCOM和LYNX公司之间的关系，而是将他视作做“鬼武者”这部作品电影分第一人选来考虑的。在进行工作时，不仅我有这样的想法，他们也表现出相同的心情。我们找对人了。对了，在声效方面我可是瞄准的格莱美奖啊。不仅是映像部门，游戏和剧本部本我也希望它们都能拿奖。

～不仅声音和影像，编程做得也很好，城和房屋都让人感觉很真实。

稻船：制作组去了岐阜城，相应伴置与本丸的距离，道路宽窄都作了详细情报收集。当然不一定精确准确，但我们只求能大体上再现，也参考了姬路城，对铠甲这些立体物品只靠资料还乏了解，就去大孤城展览的相当物品中寻参考。只看资料是不行的，还得看真的。

～有很多人都认为“鬼武者”是战国版的“生化危机”

稻船：不仅仅是“生化危机”的战国版，“鬼武者”重视的是动作性和爽快感。“生化”中也有枪击敌人的爽快感。但一考虑到子弹的数量就爽快不起来了，有时不得不逃跑。“鬼武者”用日本刀作武器不必为子弹数发愁，刀当然也不会断了。

～武器只有刀吗?

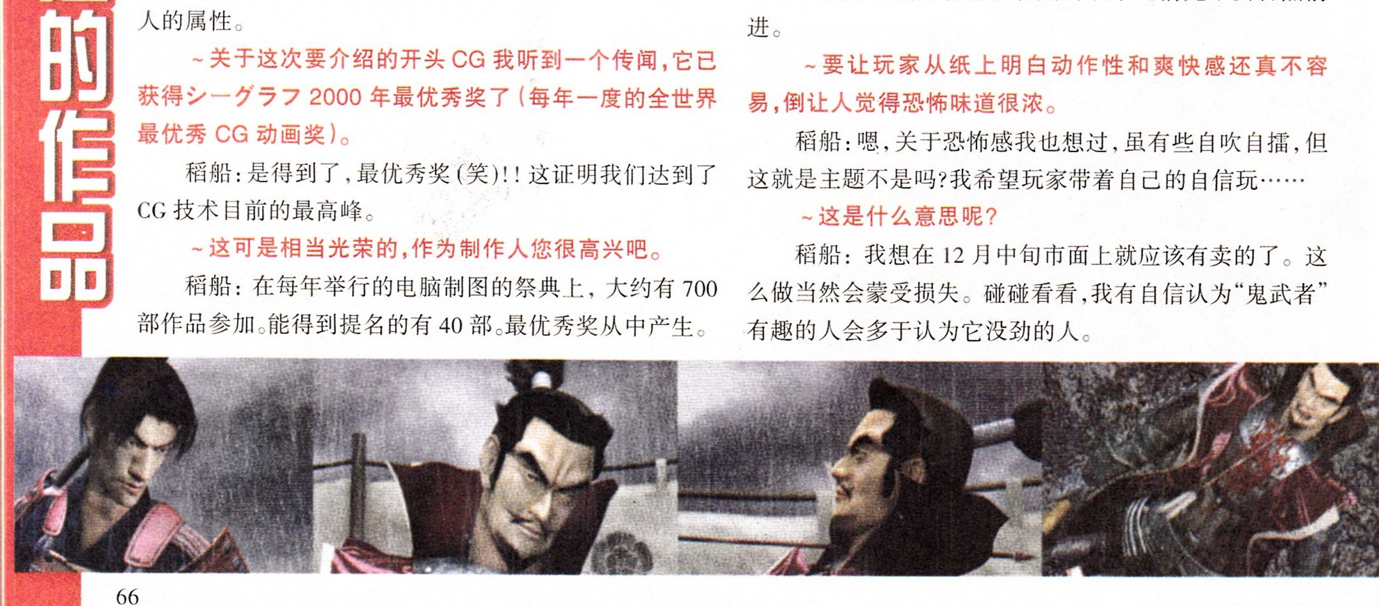
稻船：不仅只有刀，别的我就不能再说了。动作部分在防御和绕向上需要多加留意。“生化”中只要近身就会被攻击，本作中因有防御，可一边进退一边挥刀挥击。在“生化”里逃跑是很重要的手段，在“鬼武者”里逃跑就很危险了，你会不断遭到暗袭。比起逃跑还是战斗更安全。还有，与事件有关的物品相当少。得到物品后老想不好使在什么地方有损爽快感。在用得顺手之前先不要冒然前进。

～要让玩家从纸上明白动作性和爽快感还真不容易，倒让人觉得恐怖味道很浓。

稻船：嗯，关于恐怖感我也想过，虽有些自吹自擂，但这就是主题不是吗?我希望玩家带着自己的自信玩……

～这是什么意思呢?

稻船：我想在12月中旬市面上就应该有卖的了。这么做当然会蒙受损失。碰碰看看，我有自信认为“鬼武者”有趣的人会多于认为它没劲的人。





ONI 零 ZERO
—復活—

世纪交替——倍受关注的作品

PS　PANDORA BOX

本次公布了新的故事情节，让我们来看看故事的开始究竟是怎么回事的——

在威胁世间的妖魔存在于世时，世上还有着“隐藏的忍者”，这一特殊的种族。隐忍虽然不属于正常的人类，而且还被人类所追杀……但凭着一颗“普通而向往和平的心”，他们毅然与强大的妖魔们展开对抗，上演了一幕幕悲惨的故事……

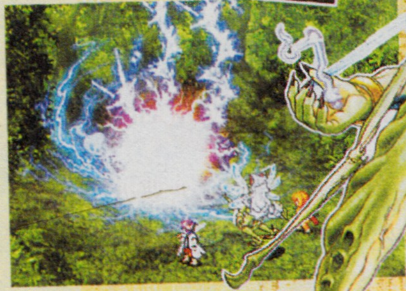
故事的开始是说有一族隐忍从人类“妖魔狩猎者”手中逃脱出来，张开结界生活于深山中。但是15岁的主人公和自己的朋友外道丸与沙纪在出外游玩时，不小心打碎了本族供奉的镜子，由于镜子的破碎，结界被打开，他们的居住地被人类袭击……这场恶梦的制造者就是非常著名的五行军，他们是号称专门消灭妖魔鬼怪的军事集团，但其实对方抱着不可告人的秘密。

故乡和同伴被夺走的司狼丸逃脱并决定复仇，流浪的生活开始了……

看过序章的故事大家的感觉怎么样，虽然看起来有些老套，但游戏制作还是比较细致的，而且在系统上又有了非常大的强化。看右侧的变身形象公开……希望大家能对这次改变后的战斗的残酷性有所觉悟。

让我们期待12月份发售的本作吧，去重温ONI带给我们的快乐。



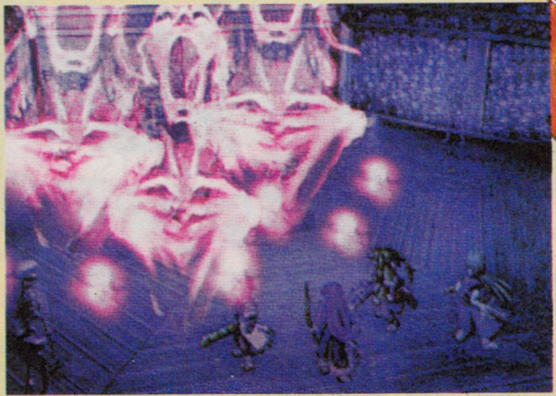


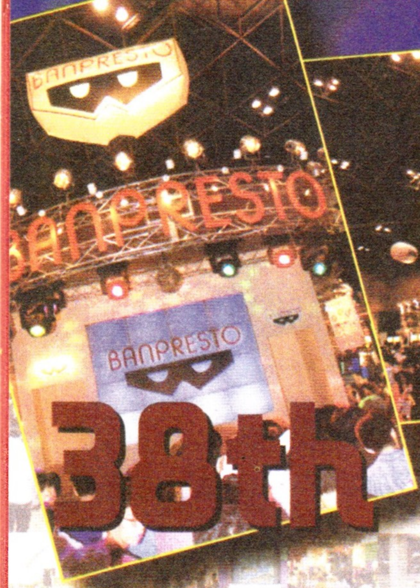


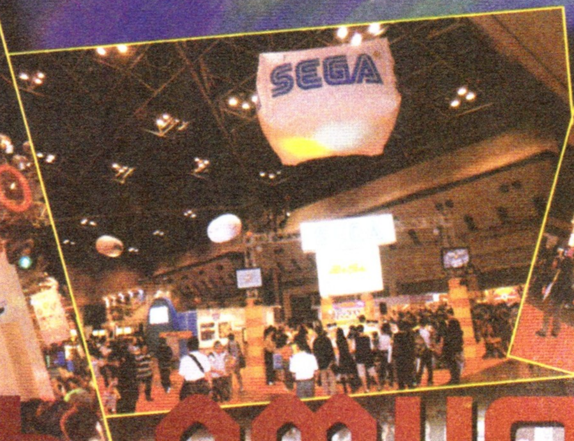














38th AMUSEMENT MACHINE SHOW

世纪交替——街机专题

街机新时代的到来!?

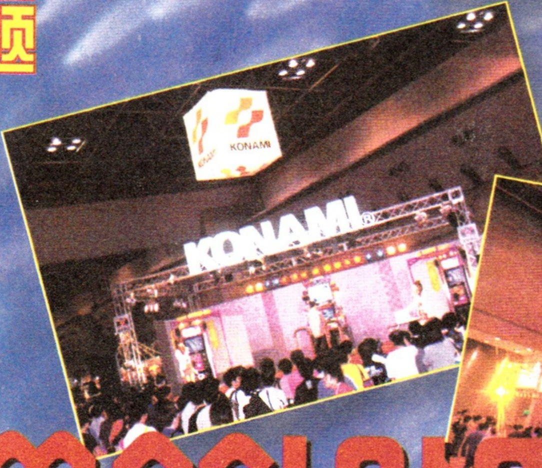
年末，在东京 BIGSITE 举办了第 38 届娱乐文化展。这次展览中，近年来发展显著的音像类游戏占了 1/3，而相关范围商品也占了 1/2 以上，很多厂家带了丰富的产品来到了展上，NAOMI2 的基板作品得到了玩家和经营者的高度支持，在后面我们有详细的介绍。

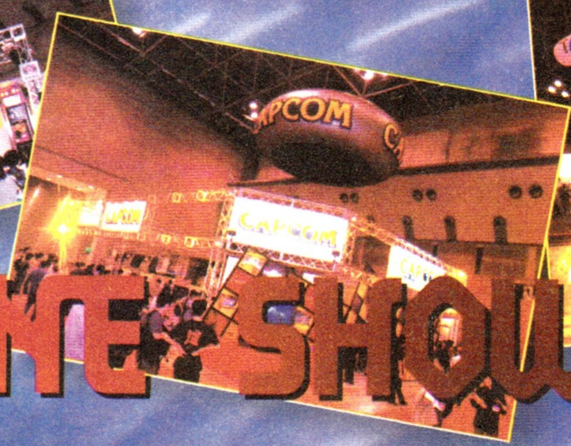
拥有和 DC 共通设计思想的 NAOMI 为其它厂商提供了高水平的开发环境，《DOA2》、《罪恶克星 X》、《CAPCOM VS SNK》等优秀格斗游戏就是这样诞生下来的，他们在这次展览中得到了好评。

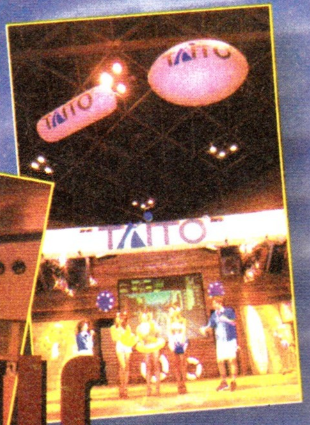
展会上“NAOMI2”展示了大幅强化处理机能。另一方面，NAMCO 和 SCEI 共同开发和 PS2 互换基板“SYSTEM246”也发表了！NAOMI2 的“VF－X”和 SYSTEM246 的“山脊赛车·街机战争”都作为重点宣传对象面向顾客，使得现在两大家庭用机的互换基板针锋相对。可预想这两个系统基板将使街机游戏的开发环境规范化。

近年来出品桑巴韵律——爱的 PARAPARA 大作战大受好评，这类拥有奇特创造性的游戏备受瞩目。这次 KONAMI 带来的“警察新宿 24 小时”就引起了人们的注意。尽可能移动隐藏在障碍物后的动作射击游戏给人身临其境的感觉和紧张，这种类型游戏很有可能在明年开花结果。

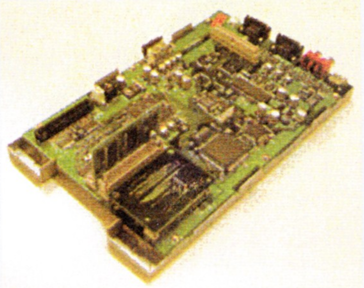
20 世纪末业界最后的 AM 展！





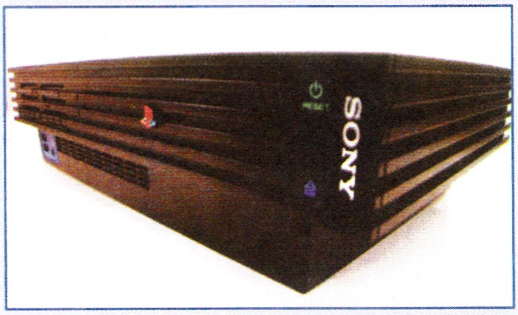


NAMCO 发表的业务用 PS2 互换基板——“SYSTEM246”是 SCE 开发 PS2 基础的核心基板，加上搭载的 NAMCO 开发的接口基板，由这两个部分构成的。





接口基板可能成为 DVD－ROM 外部记忆装置的接续部位，形成“DVD—ROM(CD—ROM)＋DRIVE”的形式。这和 NAOMI2 的专用 GD－ROM 供给是拥有同样的优势的。



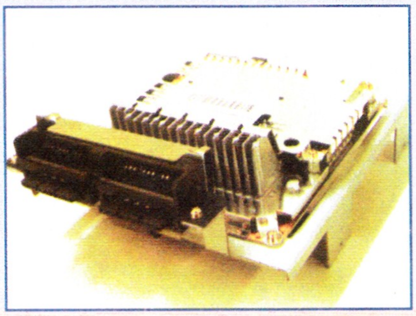
PS 是以彻底，完全互换为目标，加上削减预算和家庭用业务用顺利的相互关系，可以成为“SYSTEM246”的巨大潜力。

今后 PS 的基板将成为 SCEI 的核心母体。省掉了各公司必需购买的开发用基板。

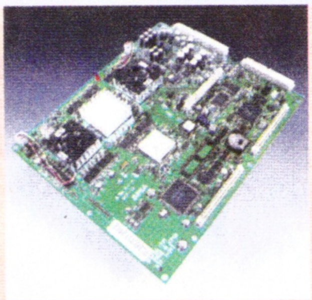
作为 PS2 互换基板的生产者之一，NAMCO 用“SYSTEM246”将综合为玩家提供共通的平台的作品。

SYSTEM246

NAMCO＋SCEI



VS.



SEGA ENTERPRISES

NAOMI2



Dreamcast™

具有高性能，高应用性，低成本等优点的世嘉业务用基板——NAOMI 自 98 年 11 月出品以来，仅日本国内就售出 35 万。

NAOMI 成了 CAPCOM 的主力成员后，NAMCO，TECMO，SVMMY，彩京等也开始使用它，确立了它“现在最高水准的业务用应用基板”的名声。

这次，在用 NAOMI 开发自己商品的各厂商面前，世嘉发表了画像处理能力大幅强化，每秒比 NAOMI 快 4 倍，处理 1000 万个多边形能力的“NAOMI2”。NAOMI2 与 NAOMI 实现了完全的互换，至今登场的 50 个 TITLE 可完全驱动。



而现今的 NAOMI 游戏也可以为 NAOMI2 注入力量，具体而言 NAOMI 用 GD－ROM DRIVE 与 NAOMI2 用的 GD－ROM 对应，世嘉称拥有两个机版完全上位互换的技术，而且可以将技术公开化。





RIDGE RACER V

本作最初是做为业务用游戏而被大家所熟知的，但是这次却是做为代表 NAMCO 公司的“RIDGE RACER”系列，最新作的逆移植版而推出的。虽然基本上游戏内容与 PS2 版相同，但是画面设计和文字字本等方面有所变更，游戏模式也为了面向业务而进行了调整。而且与 PS2 的最大不同也是最大魅力在于，它能够在备有方向盘，加速器，制动器及传动装置的大型筐体上来进行游戏。



BLOODY ROAR3

这是兽人 3D 格斗游戏第 3 弹。而且这是在全世界创下销售 90 万张以上记录的超人气系列。

正像大家所见到的画面那样，由于本作采用系统 246，所以画面有了大幅度的提高！系统方面在采用了众人所熟悉的“兽化”的基础上还追加了更高一级的“超兽化”。超兽化之后，被隐藏的能力便会发动。爽快感和战略性好像也大大的得到了进化。



SYSTEM246

NAMCO + SCEI

VS.

SEGA ENTERPRISES

NAOMI2







VF－X

SEGA 公司的大型项目是“VF－X”、“NAOMI”、“AM2”、“YS”……在被问有关 NAOMI2 的新作“VF－X”时，公司只发表了以下简短言论——“YS”充分展示了“VF”——系列的制作人铃木裕的名人实力。如果将这些与别的言论相结合来考虑的话，那么你们自己便可以得出答案。

虽然只是猜测，但恐怕还是将这个“VF－X”认为是 VR 战士会比较妥当。VR 战士这是部持续至今以 3D 对战为原点的名作中的名作，相信在不久的将来便会在 NAOMI2 上华丽的复活！

正式发表预定于明年 1 月以后，根据发表的日期，也许在下一期期刊中我们便能够向大家奉上详细情况。

VIRTUA STRIKER3

这是由三船敏制作出的作品，他制作的前作曾被评为世界最受欢迎的足球街机游戏。

自 95 年的第一作品“VIRTUA STRIKER”发售以来，这部系列一直深受年龄层次比较高的人士们喜爱。据日本厂商说这个系列可以算得上是“救了许多的游戏中心”的高收入机种，在世界杯期间而发售的“VIRTUA STRIKER2”更是达到了十分风光的地步，在很小的游戏中心也会被设置 2 至 3 台来供玩家们进行对战。

在展览的会场中引起冲动的 VTR 是非常的真实的，NAOMI2 的实力从中得以充分体现。特别值得一提的是，因为操作方面的变化，虽然只是宛如一瞬间的映像出展，但是操作部门的人气指数立即上升到第 5 位。

SPORT JAM

这个虽然是现行的 NAOMI 用的软件，但是这部作品却是需要 GD－ROM 支持的软件。在内容方面，这是一部进行模拟游戏类型的体育游戏，而且也能够进行对战。

世纪交替——街机专题

音乐游戏的疾风怒涛时代到来

这次出展了许多与至今的作品不同的独特的作品。

太鼓的达人 完成度 50%



NAMCO 推出的能够解消压力的新机体便是这个“太鼓的达人(大鼓高手)”。这是以日式大鼓为原型的独特筐体。

规则很简单，游戏者只要掌握好时机来敲大鼓就可以了。其中备有的曲子也是以“机器猫”为首的众多优秀动漫歌曲。

手鼓 完成度 99%



SEGA 又推出了独特的游戏，其名字叫做“手鼓”。正如名字所示的那样，这是使用手鼓来进行的游戏，游戏者要按照从画面中央出现的对象在最好的时机内敲打手鼓。曲子是清晨女孩、粉红佳等今年流行的歌，而且还收录许多很棒的 POP 音乐。

NANTA2000 完成度 100%



“NANTA2000”是将韩国的厨房人气运动游戏化的作品。与至今的韵律动作游戏所不同的是，本游戏中使用的乐器是锅和平底锅。配合韩国的传统打击乐器来使用厨房用品进行敲击的，独特的操作方法是吸引众人的目光之处。游戏者能够享受与至今的韵律游戏不同的玩法。

CRACKIN’DJ 完成度 100%



因帅气的设计和优美的系统而得以好评的“CRACKIN’DJ”也备受注目。

使用旋转桌面来运用剪切等 DJ 技术来进行编曲是游戏的目的。收录曲也丰富多彩，从时髦的俱乐部音乐到游戏迷们垂涎的名曲改编等等应有尽有。

世纪交替——街机专题

冲锋，非日本厂商游戏！

我们在非日本厂商味的出展作品中也看到各种各样的创意和风格，这是使人震惊的现像。

COME ON BABY 完成度 100%



就像大家所看到的写真那样，具有过于强硬个性的婴儿们是最吸引人注目的地方。

游戏有原地跳跃，远投等具有变化的 12 个种类的游戏。但是在达到最高速之后，游戏突然会产生奇妙的变化，一次失误都是不容许的。虽然难度稍稍有些高，但是对战却相当的激烈。

BASH 完成度 50%



虽然只在会场的空当间出展而已，但是据我们现在所掌握的情报来看，其登场人物被预定为 10 人。游戏者要利用摇杆 +4 个按键来进行游戏。选择 POWER GAUGE 和敲打处于画面中的墙壁，并给敌人大损伤等等，本游戏中加入了许多各种各样独特的系统。

X2222 完成度 90%



本游戏是纵画面射击游戏，游戏者要从力量，速度等性能各异的 3 个种类的机体中选择自己所使用的机体，并使用射击物品和炸弹来进行游戏。金属的真实质感和 3D 的关底之战给人留下了深刻的印象。

G. STREAM 完成度 50%



这是 POWER UP + 炸弹的正统派射击游戏。在被展出的基板中，虽然没有见到 POWER UP 的物品，但是已经得到了许多内部消息，例如游戏者的操作机体能够根据自己所躲闪过的敌弹能量的 GAUGE 积蓄，而使得自己的炸弹枚数增多。根据这种炸弹的数目不同，得分的倍率也会有所提高。

全日本街机游戏大奖

ARCADIA AWARDS

所谓本次的大奖与众不同，是指从 1999 年 10 月 1 日至 2000 年 9 月 30 日这一年的期间内，从日本国内的业务用 VIDEO GAME 中，需要玩家从中评选出最优秀的 VIDEO GAME，并对其制作公司及制作者的功绩喻以表彰，这与过去的业内投票有很大区别。

通过选出这 1 年间的优秀作品并给以表彰以此来鼓励更加多数的优秀作品出现。

目前大奖赛决定根据这一年间的人气和销售量等详细资料及游戏界内外的诠衡委员来进行入围选拔。而且在有关各部门奖方面，大奖赛决定根据以读者的人气选票为主。

大奖赛由以下全部 12 个部份构成

★最优秀作品奖

★人气大奖

游戏范畴部门奖

- ★最佳画面奖
- ★最佳音乐奖
- ★最佳演出奖
- ★最佳筐体奖
- ★新系统奖

其它的部门奖

- ★最佳人物奖
- ★受欢迎制作人奖
- ★最佳收入奖
- ★内部特别奖

这个新大奖赛的特征是：有关参加提名的委员都是业内人士，但他们只能推荐游戏入围，而不能再决定最终获奖的游戏。

真希望我们这里也可以举行这种比赛，毕竟透明度越高，群众的参与性就越强，我想这需要等到我们自己的厂商完全有能力制作优秀的作品时才会出现。

那么，就让我们来看看本次街机大奖的各单独奖项的入围情况，最终的获奖游戏肯定是从这些入围 GAME 中选择而出，所以实际上这也就是今年街机作品的前 5 名。



ARCADIA AWARDS

全日本街机游戏大奖 各部门奖

以下要向大家介绍部门奖在这次部门奖分为5个，他们分别是最佳画面奖，最佳演出奖，最佳音乐奖，最佳筐体奖，新系统奖。这些奖项以1999年10月1日至2000年9月30日期间发售的全部作品为对象。由此我们可以看出2000年日本街机整体市场的发展，以及今年所流行的街机种类。下面将会出现的作品都是大家耳熟能详的名作，当然，在这里许多的优秀作品也落选了，许多许多大家非常喜爱的热门格斗游戏根本没有进入最后的评选，看来无论是街机的市场还是业界内部都对对战格斗类型……

最佳画面奖提名作品

“最佳画面奖”是授与过去一年间发表的作品中，画面最优秀的作品的奖项。

因为近几年被运用到游戏中的画面技术是特别让人惊奇的领域，所以以下5部作品是在考虑到画面技术本身和动画内部是否与游戏内容吻合等因素之后而慎重选出的，从游戏的选择性来看，还是很全面的，各种类型全都包含，这样可以说迎合了各种爱好的玩家，我本人认为“死或生2”最有可能得奖。

合金弹头3
SNK



罪恶克星
SUMMY



网　球
SEGA



死或生2
TEMCO



抢手人生
NAMCO



最佳演出奖提名作品

“最佳演出奖”是授与过去一年间发表的作品中，演出方面最优秀的作品的奖项。

人物的动作、故事的展开、世界观、片头、片尾、摄影技术等全部的要素都被考虑到了。不过如果其中某一项要素要是使得该游戏的气氛高涨并拥有很棒的演出效果的话，那么该作品也可以算得上是评价对象。

我个人认为，NAMCO的“沉默的狙击手2”的确应该入选在提名之中，真是遗憾啊！

合金弹头3
SNK



北斗之拳
KONAMI



罪恶克星
SUMMY



狙击13
NAMCO



宠物狂走曲
NAMCO



ARCADIA AWARDS

最佳音乐奖提名作品

“最佳 VGM 奖”是授与过去一年间发表的作品中，以音乐、音响效果当首的声音要素方面最优秀的作品的奖项。

与其他的奖项相同，本奖项的诠衡基准虽然也多种多样，但是不仅仅是主面的优秀与否，游戏音乐・SE 等是否与作品内容相适，是否起到效果，是否使游戏更加生动等许许多多方面，也在考虑范围之内。

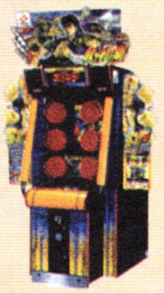
beatmania IIDX3	音乐沙捶	Psyvariar	宠物狂走曲	咖喱方块
KONAMI	SEGA	TAITO	NAMCO	NAMCO
无论是数量还是质量都是超一流的。	最重要的是拥有明快的节奏感。	虚幻的感觉，得到业界很高的评价。	独特的音乐系统，自由度极高的选曲功能。	数十首优秀的乐曲，但是都具整体性。

最佳筐体提名作品

“最佳筐体奖”是授与过去一年间发表的业务用 VIDEO GAME 筐体中，最优秀的筐体奖项。

即使单纯的外观或机能优秀也使得该筐体出色的话，那么该筐体也是评价的对象，所以下面的几款作品中不乏名作。

北斗之拳
KONAMI



沉默的狙击手 2
KONAMI



音乐沙捶
SEGA



大赛马 2000
SEGA



参与性非常高的游戏，随时可以加入赛马的比赛，而且还对应网络，可以实现异地连接。

世界足球
NAMCO



新系统奖提名作品

“新系统奖”是授与过去一年间发表的作品中，被认为具有最新创意的作品的奖项。

即使在新要素贫乏的现在，我们想大多数开发者还是在很拼命的在为创造新要素而努力着，所以本奖项的涉及范围非常广阔，从游戏上的路径到控制方面，包含了许多种内容。

我本人十分看好“死亡打字机”和“世界足球”。

死亡打字机
SEGA



大赛马 2000
SEGA



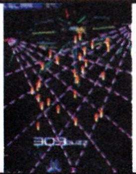
音乐沙捶
SEGA



世界足球
NAMCO



Psyvariar
TAITO

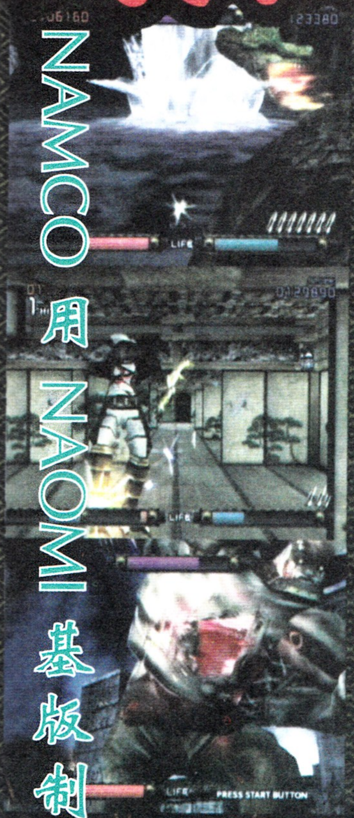


NINJA ASSAULT™

NAMCO用NAOMI基版制作的优秀作品！

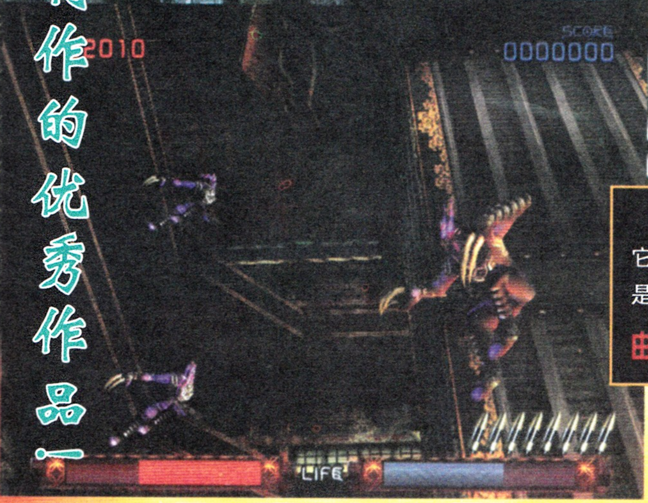
用传说中的魔力火铳来讨伐作恶多端的鬼骸王！





上次在期刊中介绍过故事情节，这次把在街机展中所得到的最新情报公布一下：

话说天津国公主琴姬被鬼骸王掠走以后，天津国忍者红莲和群青启用了传说中的禁断兵器——魔破铳去与魔王军交战。大家一直关心的魔破铳，其实就是火铳，只不过是用魔力代替火药罢了。





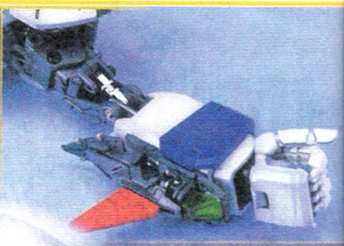
这就是本游戏的筐体，比 NAMCO 其它射击类作品的筐体要大很多，但遗憾的是没有什么辅助键。

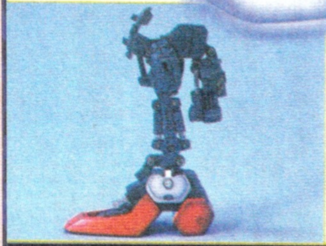
由 NAOMI 基板构成的专用筐体

PERFECT
GRADE

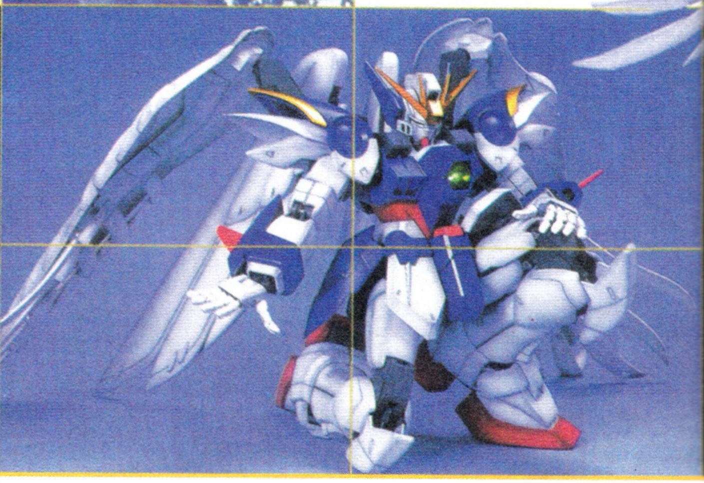


►肩关节的三重构造可以实现 180 度转动。





◄脚部关节加入最新构造，可以实现大范围扭动!



游戏首办模型欣赏

W-GUNDAM ZeroCustom

NEW MOBILE REPORT GUNDAM WING Endless Walts



▶突出大气层模式完全可能再现。

◀背部中央的翅膀可以向上方展开，形成扇状。

GUNDAM-W Endless Waltz



◀头部的摄像机和胸部的零系统通过 LED 可以发光!

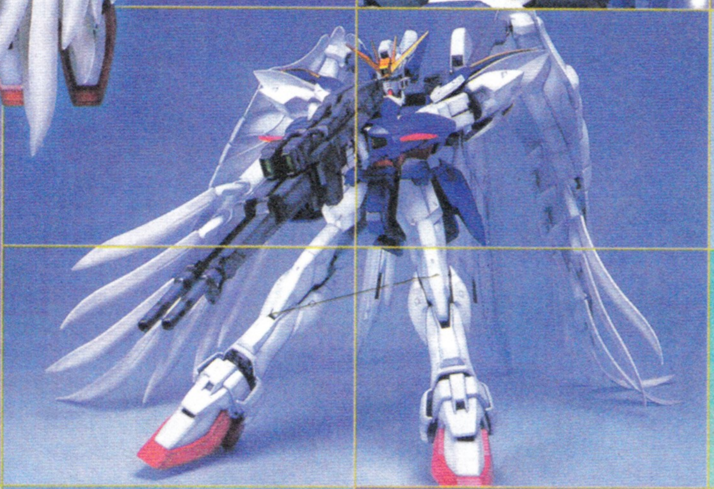
▼肩关节前后左右可动，能摆出全新的动作!



羽毛的构造

背部大翅膀的羽毛制作采用了新技术。它是金属片和树脂的结合体。

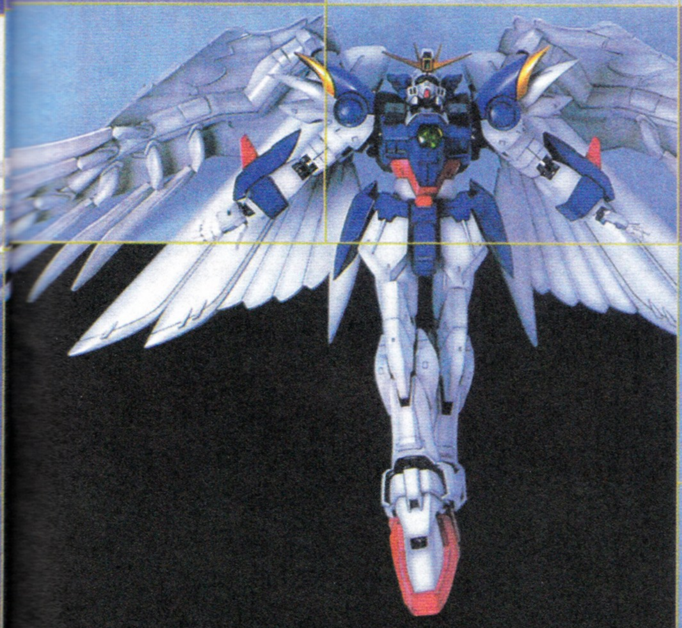




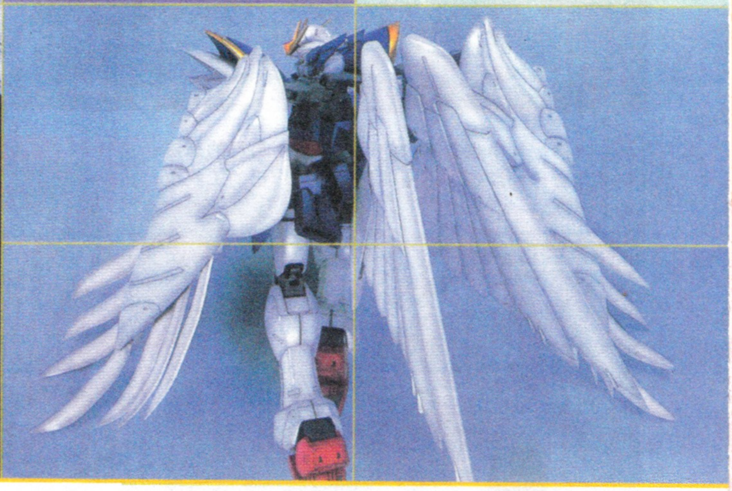
▲漂亮地再现了手持双激光枪的 POSE。

▶不损坏外观协调性的零系统完全再现!



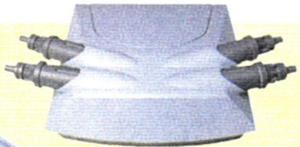


可以摆出剧中所有飞翔姿势!



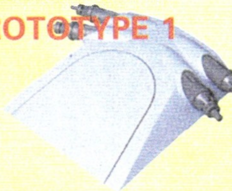
DreamCast全接触

正好是 DreamCast 发售两周年的时间，在这里向大家奉献这两年里 DreamCast 自己发行的限定版主机与周边器材。



这是 DC 初期设计的方案之一，代表了 21 世纪的先驱产品，是不是很新潮？

PROTOTYPE 1



据说这是由意大利的设计人员设计的 PROTOTYPE，他提议："SEGA 就是要有新的面貌！" 那个看起来象角的部分可能是接续手柄用的吧？



PROTOTYPE 2



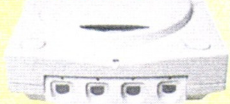
与现在的 DC 形状相象，不过有点厚，样子也黑黑的……

这是由美国的设计人员提供的方案，比起以前的游戏机它更加像游戏机和 AV 机器的混合体吧！？



这是最接近现在 DC 机种的一款。不过和现在的 DC 不同，它在上盖部分没有三角形的切口。

PROTOTYPE 3



"为了使玩家接受"，以简单和漂亮的款式设计位目标。已经很接近现在的 DC 了。



凌驾于最新业务用机体的性能之上，具有几千日圆的 MODEM 的 DC。半年后机体价格下降大约 10000 日圆。

现在流行的 DC 款式

SPECIAL MODEL 1 由社长签名的特别机体

在 DC 发卖的前夜对 SEGA 的支持会员（大约 15000 人）特别奉献的特殊机体，与普通的 DC 没有性能上的差别，不过在机体的顶部有社长（当时）的签名还有 DC 所有者的名字，这是 SEGA 制作的特别品。在 DC 产品销售供不应求的时候这样的举动对 FANS 是一种最好的回报。



SPECIAL MODEL 2

MAZYORA DREAMCAST





随着光线和角度变化颜色也会变！MAZYORA 是当时日本一家公司生产的涂料产品，SEGA 公司的平忠谚看到以后在自己家的 SS 上涂抹试了一下……结果就出现了这个 MAZYORA DREAMCAST 的产品。

当然，其中也有不少的玩家喜欢用自己的想法来美化自己的装备，下图就是他们用自己的工具改造的手柄。



应用 MAZYORA 的其他变形产品公开！



在 DC 发卖前夜的"TGS'98 秋"展览上出展的几种 MAZYORA DREAMCAST，DC 漂亮的外形成为当时的焦点。



MAZYORA 是一升价格在 80000 日圆左右的高价涂料。价格虽然昂贵，但是色彩艳丽、质量很高。

SPECIAL MODEL 3

MODEL：SEAMAN





白色磨沙的透明色极其惹人喜爱，这是随 SEAMAN(人面鱼)发售的主机。

去年，在 SEAMAN 游戏发卖日当天于 HMV 专卖店销售的 DC 机器："MODEL；SEAMAN"。好象可以看到内部细胞的漂亮白色引起了所有人的兴趣，不仅是主机，连 VM 和手柄也都是这种颜色，令人爱不释手。为了给大家公平的机会，在专卖店门口设立有奖券抽取处。HMV 贩卖此款 DC 的理由是：DC 不仅是游戏世界中玩家的产品，也是音乐领域和非游戏玩家的伙伴。

SPECIAL MODEL 4

HELLO KITTY

受到日本所有女性喜爱的角色 KITTY 猫这次也在 DC 上亮相了。这次制作的 HELLO KITTY 特别版的举动实际上是为了纪念 HELLO KITTY25 周年而发动的。颜色分为浅蓝色和浅粉色两种。





从手柄到 VM 都采用了同颜色的设计。价格稍微高于同类产品，主要原因是因为同时捆绑销售的键盘导致。同时捆绑的还有《DREAM PASSPORT2》，上面同样也有 KITTY 猫的标志。

超薄键盘捆绑销售！

SPECIAL MODEL 5



MODEL；SEAMAN XMAS PACKAGE

去年年底为了纪念《CHRISTMAS SEAMAN》在 HMV 全部店铺限定数量发卖的『MODEL：SEAMAN』第二弹。红色的机体和绿色的按钮等处处透露出千喜年的喜庆气氛。另外销售的台数限定在 800 台，加上在网上销售的 50 台，总共准备了 850 台左右。同时捆绑销售的还有 HMV 特制的音乐 CD。

SPECIAL MODEL 6

CODE：VERONICA LIMITED BOX



为了纪念 DC 原创游戏系列的最新作"CODE：VERONICA"生产的特定版。红色限量销售 1800 台。

这一边的黑色的也受到了玩家热烈的欢迎。游戏限定销售的数量只有 200 台，因此一部分 DC 甚至被炒到令人吃惊的高价格。



(1999 年 11 月 11 日发卖)。初次限定版的手柄颜色是橘黄色，4800 日圆，货到后马上售罄！



这是目前为止人气最高的透明四色手柄，1999 年 12 月 16 日发售，价格为 2500 日元 ×4，同时还发售了对应每个颜色的专用 VM。

为了纪念新型号主机的发售而专门限定生产的，原来限定生产 100 台，但是因为预定的人太多了，所以厂商临时决定生产 1600 台，不过还是没能满足消费者。









官方发行的仿木质、大理石、兽皮的手柄，具体价格还没有明确的公布。但从外型上看，真得很漂亮，尤其是仿木质的效果极为逼真。



目前已经再也不能买到的手柄，当时一经推出就靠黑色的主色调以及磨沙的手感吸引了极大部分消费者。



同样也是再也不能买到的手柄，颜色是迷彩色，因为有数量的限制所以也在短时间内销售一空了。

对应左侧两个手柄的专用记忆卡，同样现在也是再也买不到的商品了，真想有这样一个全黑色磨沙的记忆卡呀！





全金属质感手柄侧面

今年 11 月 2 日发售的全金属质感的手柄，价格 2800 日元。



全金属质感手柄正面









预定于今冬发售的磨沙手柄

今年 12 月发售的黑色全套周边中的黑色记忆卡，售价为 2800 日元。

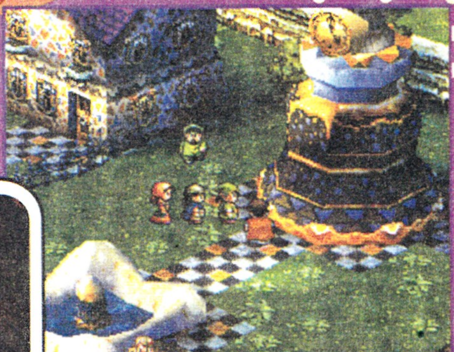






ドラゴンクエスト

DQ DRAGON QUEST



&



ファイナルファンタジー

FF FINAL FANTASY

两大 RPG 共同织出的梦幻

contents

是偶然，也许是必然，在 20 世纪最后的年头里“DQ”和“FF”同时发售了它们的最新作。这次是两大 RPG 的特集篇!！而且也介绍了堀井和坂口关于它们的对谈内容。这是梦幻般的梦幻特集!！

part 1 DQ和FF树立的金字塔

每次新作发卖都创下记录的国民性游戏“DQ”和“FF”。两个系列通过游戏这种媒体形式在各种领域给社会带来了巨大的影响。

15年前随着《DQ》和《FF》系列面世。这两个RPG游戏随着系列的推出抓住了玩家的心，不断打破各项记录，称为游戏业界的出彩点。在这里结合两个系列，对从中派生出来的游戏类型及其发卖等进行比较，并结合当时的重要新闻介绍给大家。





《DQ》和《FF》的历史年表

右边的表格是从《DQ》和《FF》的第一部作品发表开始的各个系列作品的履历总结。另外，在这段时间中发生的重大事件在图表中用阿拉伯字母表示，详细内容参考下面的文字。

年份	勇者斗恶龙	最终幻想
1986	5月27日 勇者斗恶龙（FC）发售	
1987	1月26日 勇者斗恶龙II 悪霊の神々（FC）发售	12月18日 最终幻想（FC）发售
1988	2月10日 勇者斗恶龙III そして伝説へ…（FC）发售 DQ的发售设定在休息日…A	12月17日 最终幻想II（FC）发售
1989		4月21日 GB发售
1990	2月11日 勇者斗恶龙IV 導かれし者たち（FC）发售	4月27日 最终幻想III（FC）发售 11月21日 SFC发售
1991		6月28日 圣剑传说 FF外传（GB）发售 7月19日 最终幻想IV（SF）发售 10月29日 最终幻想简易版（SF）发售
1992	9月27日 勇者斗恶龙V 天空の花嫁（SF）发售	12月6日 最终幻想V（SF）发售
1993	9月19日 多鲁尼哥大冒险 不思议迷宫（SF）发售 12月18日 勇者斗恶龙I・II（SF）发售	9月10日 最终幻想USA MYSTIC QUEST（SF）发售
1994	7月 勇者斗恶龙VI 制作正式决定	4月2日 最终幻想VI（SF）发售 12月3日 PS发售 最终幻想I・II（FC）发售

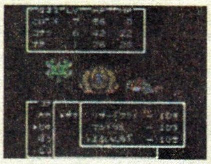
发卖日当日的情景

经过DQ第一部作品的轰动效应，系列的每一部作品都引发轰动。在《DQ III》的发卖当天也排起了长队。其他的作品在发卖日的情况显示如下表：

作品	人数	情况	作品	人数	情况
DQ V	12000人 5公里	在东京池袋的限量销售店门前排起了长队。并且作为贩卖纪念在收音机中播放了有关的节目。	FF VII	没有	因为贩卖窗口的增加和提前销售的成功，因此没有排队购买的现象发生。
FF V	6000人	在东京的新宿为了缓和购买的需要，采取了预约销售和发送整理券的方法，但是还是有这么多人前来排队购买。	FF VIII	400人	限量销售店实施预约贩卖，导致全国排队购买人数减少。但是在东京新宿仍有排队现象。
DQ VI	400～1000人	本作出货量比前作有所增加，达到了170万。但是在东京池袋的限量销售店门前还是排起了长队。	FF IX	20～150人	虽然因为台风登陆和气候不好的关系排队的人很少。
FF VI	200人	因为提前销售的关系，因此排队购买很少。	DQ VII	400～700人	很多商店当天就卖完了进货的产品。在东京的新宿和秋叶原、涉谷等店铺门前还是有很多人排队购买。

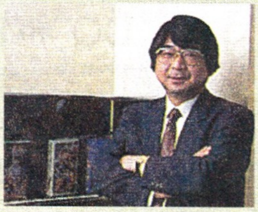
A DQ的发卖日被定在休息日

因为DQ的销售，很多学生逃课到商店排队购买。这样的情况在全国范围内都比较普遍。为了避免这样的事态再次发生，从《DQ III》开始产品的销售被定在学校休息的星期天或者节日。



B ENIX参与PS

PLAYSTATION出现是在1994年末。96年的《FF VII》决定在PS上发卖，与同期的SS上的作品区别开来。随着《FF VII》革新内容在用户中的渗透，玩家对游戏的要求有了新的提高。PS的热卖导致在96年末产品出现了断货，ENIX从中看出了巨大的商机并发表了97年1月14日的《DQ VII》将在PS上发卖。因为作品的实力提高，因此在PS上的销售量比以前有所增加。



“DQ”与“FF”的系统发展

开创日式RPG先河的“DQ”与穿梭在幻想世界中的“FF”，在它们的各代中都有其明显的特征。

I 正面移动是主人公的物征

II 三人组队战略性很高

III 新加入了转职系统

IV 按章节进行游戏

V 魔物可以成为同伴

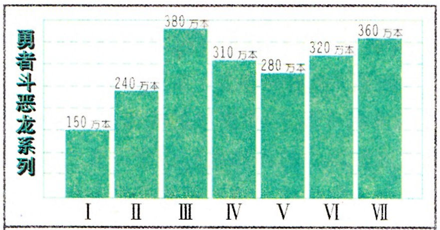
VI 转职系统大幅提升

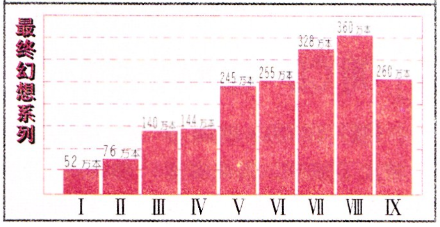
VII 解开石板之谜



『DQ』与『FF』历代总贩售数量

这两个系列无论是在日本还是在中国，都有着许多狂热的FANS，因此只要是有它们的新作品发售都会有相当好的销量。





"DQ"与"FF"在FAMI通上的得点数

以下是除《勇者斗恶龙》第一作以外两系列在FAMI通上的总评价，可以看出两个作品的平均分数相当高。

FC 勇者斗恶龙Ⅱ	9	10	10	9
FC 勇者斗恶龙Ⅲ	9	10	10	9
FC 勇者斗恶龙Ⅳ	9	10	10	8
SFC 勇者斗恶龙Ⅴ	9	10	9	8
SFC 勇者斗恶龙Ⅵ	9	8	8	8
PS 勇者斗恶龙Ⅶ	9	10	10	9

FC 最终幻想Ⅰ	8	9	9	8
FC 最终幻想Ⅱ	9	9	9	8
FC 最终幻想Ⅲ	9	9	10	8
SFC 最终幻想Ⅳ	9	9	10	8
SFC 最终幻想Ⅴ	8	9	9	8
SFC 最终幻想Ⅵ	9	9	10	10
PS 最终幻想Ⅶ	10	9	10	9
PS 最终幻想Ⅷ	10	9	9	9
PS 最终幻想Ⅸ	10	10	9	9

1995

12月9日 勇者斗恶龙Ⅲ 幻の大地(SF)发售

3月11日 超时空之轮(SF)发售

1996

12月6日 勇者斗恶龙Ⅲ そして传说へ…(SF)发售

1月 史克威尔参入PS，并决定12月发售PS版最终幻想Ⅶ

10月 最终幻想Ⅶ发售延期，正式发售日为97年1月31日

1997

1月 ENIX决定加入PS软件制作 Ⓑ

1月 PS版勇者斗恶龙Ⅶ决定99年内发售

3月 勇者斗恶龙Ⅶ制作正式开始

1月31日 最终幻想Ⅶ(PS)发售

3月 在檀香山发表制作最终幻想Ⅸ

3月21日 最终幻想Ⅵ(PS)发售

6月20日 最终幻想战略版(PS)发售

10月2日 最终幻想Ⅶ国际版(PS)发售

12月23日 陆行鸟的不思议迷宫(PS)发售

1998

5月 勇者斗恶龙Ⅶ延期至99年

夏

9月25日 勇者斗恶龙怪物篇(GB)发售

3月19日 最终幻想Ⅴ(PS)发售

3月 正式发表最终幻想Ⅷ制作

11月 发表制作最终幻想电影版

12月17日 野心之战(PS)发售

12月23日 陆行鸟的不思议迷宫2(PS)发售

1999

9月15日 多鲁尼哥大冒险2 不思议迷宫(SF)发售

9月23日 勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ(GB)发售

10月 勇者斗恶龙Ⅶ决定99年12月29日发售

12月 勇者斗恶龙Ⅶ延期至99年冬

2月11日 最终幻想Ⅷ(PS)发售

3月4日 陆行鸟的不思议迷宫(WS)发售 WONDER SWAN发售

3月11日 最终幻想Ⅵ(PS)发售

2000

1月 勇者斗恶龙Ⅶ延期至5月

5月末 勇者斗恶龙Ⅶ延期至8月26日

5月 勇者斗恶龙Ⅶ广告宣传受到注目

8月26日 勇者斗恶龙Ⅶ エデンの战士たち(PS)发售

1月 史克威尔千禧年会招开

3月 最终幻想Ⅷ主题歌夺得日本金碟洋乐部门大奖

3月21日 PS2发售

5月 最终幻想Ⅸ发售日由7月19日改为7月7日

7月7日 最终幻想Ⅸ(PS)发售

9月21日 工作陆行鸟(WS)发售

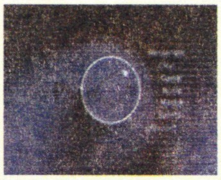
C FF决定拍电影

SQUARE决定在2001年的夏天在美国拍摄全CG的FF电影。这个话题的开始可以追述到96年9月。SQUARE在檀香山设立了软件开发部门，并将好莱坞的电影技术应用到游戏当中去。在两年后美国召开的世界最高级CG发表会上发表了在檀香山开发的CG图象。运用这个技术的作品就是FF的电影。



D 千禧年大会 面向次世代SQUAL

SQUARE面向新世纪举行的千禧年大会中，阪口博信发表说今后的FFX将在PS2公开；并且FF系列将对应INTERNET。另外，为了充实确立网络通信环境，设立了PLAY ON LINE新事业。与互连网关系密切的DC登场以及关于网络的构想让很多人感到网络游戏时代的来临。



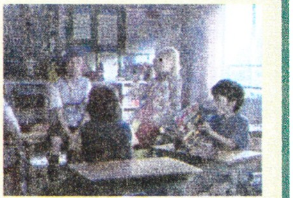
E FFⅧ主题歌得到日本GOLD DISK奖的洋乐部门大奖



《FFⅧ》的主题歌《EYES ON ME》在第14回日本GOLD DISK奖的颁奖现场大出风头。这是表彰在当年销售数量最多作品的奖项。当然将这个奖颁给游戏音乐还是第一次。对于游戏音乐迷来说，这个奖是音乐游戏得到肯定的里程碑。

F 关注电视中的CM

因为SMAP的出演和可口可乐的赞助称为话题的两部作品的CM在以前是怎样的呢？在DQ第一部作品中是介绍开发者的内容，接下来的第二到第五部作品主要介绍游戏内容和写实人物的CM。另外，在FF中CG的运用给人留下很深刻的印象，比如利用实物扮演陆行鸟的姿态的《Ⅳ》和利用涉谷的街道合成街区的《Ⅵ》等，有很多值得回味的地方。



Ⅰ 水晶是和平的象征　Ⅱ 角色的成长没有等级概念　Ⅲ 确立了角色特技　Ⅳ 许多具有个性同伴出现　Ⅴ 水晶与职业紧密相连　Ⅵ 魔石系统导入，召唤兽大活跃　Ⅶ 在武器上可装备魔晶石　Ⅷ 角色成长敌人也成长　Ⅸ 目标是回归原点的作品



part 2 杉山光一先生谈《DQ》音乐的神髓

探讨杉山光一的音乐观

谈到《勇者斗恶龙》系列的魅力，音乐是非常重要的因素。《勇者斗恶龙》中美妙的旋律想必谁能出几句。本次我们就对这些音乐的作曲者杉山光一先生进行了专访。了解杉山光一先生创作《Ⅶ》时的辛苦与他对作曲这件工作的看法。读完后再次玩游戏，定能对其中的音乐加深理解。

杉山光一

众所周所《DQ》系列的作曲家。也曾为中央赛马会(JRA)的东京中山两竟马场的铜管乐和入场进行曲作曲，活跃相当广泛。



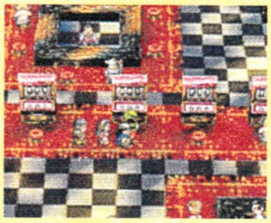
1 用CD－ROM作曲有什么变化吗？

《Ⅶ》用CD－ROM容量增大了很多，乐曲和音乐按理也可以增加，但其实并没有变化。因为限于一次存盘使用PS本体记忆卡一个格。就算整体增加了也因为记忆太少。使音乐无法被记忆。为了不处理迟缓，我们使用了PS的内藏音源。但那也不可能增加很多吧，所以曲数还是不多。只有30首左右吧！在制作阶段我可是做了100多首呢，再从中严格挑选。让稀少的曲断在游戏时反复被听到，给玩家留下熟悉的感觉，《勇者斗恶龙》制作组就是按照这样的方针。听了曲子后，希望能让人记住它的旋律。制作人以下的工作人员都很重视这件事。把曲数限止在最小副度。不过即使如此《Ⅶ》还是膨长了，和以前的系列相比变得多了些。

2《勇者斗恶龙》系列的音乐是怎样制作出来的？

《勇者斗恶龙》系列一般在作品开发阶断的同时就开始作曲了。只有《Ⅰ》时作曲的开始晚了，从《Ⅱ》起都是开发开始的同时音乐制作也开工了。参加开发作品的最初计划会议，在会上得到游戏的全体设定图像，开始考虑创造怎样的音乐合适。游戏的制作期间也就是音乐的制作期间。几乎是同一进度。那《Ⅶ》时……嗯，是相当长的一段时间(笑)。我看了一些彩图，有城镇有遗迹，都是不完整的。但给了我很大的幻想余地。我就按照它的风格考虑继续创作。我作曲的时候不是使用键盘式钢琴，而是全部放在脑中想，一直等到头脑中音乐响起，作为完成形发音。旋律、皆调、低音的进行在各个音色出现后也会从我脑中浮出来。一有了这种思绪就马上记下来，这个过程大概要花10分钟。但这10分钟只是顺利时，有时是几个月甚至几年。一支乐曲的制作时间3个月里10分钟和1年里10分钟这样想起来比较好理解。我喜欢在音乐内容的制作上下工夫的东西，在创作的时候也觉得有兴趣。因为大型爵士乐队，这次就使用了卡西诺制作出来的乐曲，它的音乐萨克斯音很重，和弦的构成方法也值得参考。





3《勇者斗恶龙》系列里有留下深刻印象的乐曲吗？

《勇者斗恶龙》系列的音乐是从制作阶段数百首中严格挑选出来的乐曲。所有的乐曲我都可以记起。对我而言特别是《Ⅶ》的结尾曲记忆非常深刻，那是我的力作请一定要听听看，不过听，对于作为作曲家而言，还是作为“玩家”能留下印象的乐曲更说明问题吧。比如《Ⅲ》时，听到乘拉密亚的音乐就令在玩的我非常感动，留下了很深的印象。还有就是《Ⅰ》的画面音乐，那时还不知RPG为何物的我初次接触《勇者斗恶龙》，刚一走出镇子，带着不安的感觉在地图上前进的心情随着音乐流露出来，那首令人感到寂寞的乐曲也令我记忆犹新。还是在玩家的时候让人心动的乐曲给人印象深刻。

关键词解释 1

PS本作记忆

PS内藏AUDIO用记忆，容量为500千字节。这不过是CD－ROM全容量的1/1280。1段可使用的音乐数据也含效果音都要在这个容量内，就算是大容量，为了记忆也必须要节约。

PS的内藏音源

PS在演奏音乐时一般使用两个办法，一个是将音色和音程编为程序数据记录下来，用和效果音同样的办法播放(内藏音源)。另一个方法就和音乐CD一样播放。这两种方法虽各有长短，但前者的记录方式可以使数据量大量减少，并缩短读盘时间。《Ⅶ》就按照杉山先生所期望的采取前者记录方式，减少了玩家的负担。

大型爵士乐队 BIGBANDJAZZ

由多人构成，有长号，萨克斯，木制低音提琴构成的爵士乐团，几个萨克斯同时吹起产生和弦为乐曲效果增添魅力。音乐的技巧变化种类丰富，可以创造很多音乐构成多姿多彩的乐曲。

4 为游戏音乐作曲，有什么需要注意的地方吗？

游戏音乐和其它音乐属不同的种类，同一首乐曲要翻来覆去地听。这是游戏音乐创作中最要求重视的一点，比如电影上探索迷宫中情节时，为了那种非常恐怖的气氛音乐也会很吓人。但电影看一遍音乐也只会听一遍，游戏就不一样了，进了迷宫还要听很吓人的音乐，那玩起来就太辛苦了的心情也会低沉下去。所以我创作迷宫音乐都尽量作得美一些，怎么听都听不厌。当然美妙的乐曲里，也有恐怖的感觉。作起来很辛苦（笑）。



我的乐曲比其它游戏的1支曲子的时间要长，有时是它们的2、3倍。回到同一地点探索就会反复听到同一支乐曲。在《勇者斗恶龙》中，无论管中发生什么事，音乐都不会回到最初而是继续进行下去。工作人员为此也进行了特殊编程。《勇者斗恶龙》的工作人员们连按键出菜单这样的时间都倾注心血进行了缩短，可见他们是多么为玩家着想了。全体都是这个态度，所以我也要以这种态度去创作音乐。站在玩家的立场上，好好想什么样的音乐才会让人喜欢。





5 作曲时没有苦恼的时候？

有时作曲也会担心“这样做好吗？”“该不该放进去呢？”并也会害怕。但最后还是信任自己的感性把乐曲完成了。要相信自己也要相信别人。大家也想过，堀井雄二先生是会创作出什么的人呢这样的问题吧。还是想信自己的感觉，每天进行感觉的磨练也是非常重要的。



6 最近在做什么工作呢？

《Ⅶ》的作曲工作结束后，开始做《勇者斗恶龙》系列全曲的IMODE转换工作。到《Ⅶ》共换了3个机种，有400首乐曲需要我监制。IMODE的“着モロ”同时会有3个CHANNEL响起，游戏的原创乐曲就是用它们演奏出来的。这3CHANNEL让人听起来很奇怪。所以所有的乐谱都要重写。要升级嘛（笑）。《Ⅶ》里的拉密亚的音乐，最后的渐缓也会播放，3CHANNEL作曲虽是很高的技术，但这个“着メロ”完成度高。





关键词解释 2

CHANNEL

同时鸣起的音数，I-MODEL同时可以响起3个音。FC就是如此。而PS使用内藏音源，同时可以响起24个CHANNEL。所以《Ⅶ》不是3CHANNEL的继承，在和弦和音符的配置，余韵的方面都必须要重写乐谱。

RITARDANDO

音乐用语，指演奏速度渐渐落下。游戏的原创曲拉密亚的乐曲在一段旋律刚刚结束后接连的速度较慢，“着メロ”将这也忠实再现。

7 给想当游戏作曲家的人几句话

我作为别的种类的专业作曲家当不了饭吃，也没有捧饭碗的自信只好来作游戏音乐了。这么想而进入游戏业界的人大概以为作游戏音乐轻而易举。我说实话把游戏看扁的人非常多，不明其中的人更多了。游戏可是在世界上都值得夸耀的日本文化的一种啊。领先于世界的日本游戏是非常有趣的。如果认为作游戏音乐作曲家是件很美妙、很有趣的工作，这还不够，还必须有实力，因为这一行也是很深奥的。特别得身怀那一类专业作曲家都能胜任的绝技。当然了，首先还是得从音乐的基础学起，磨练自己的感性，作一名优秀的作曲家吧。然后请进入游戏业来。

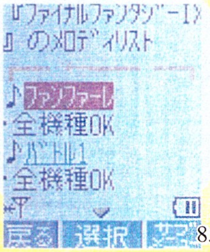
在I MODE可以DOWN LOAD有关资料

使用I MODEL两个系列的“着メロ”就可以DOWN LOAD了。杉山先生创作的乐曲可以ENIS的“E旋律”中得到《FF》系列的配上《MELIDIES OF LIFE》就可以得到。

“DQ”系列



“FF”系列



相隔5年的再会

part 3 堀井雄二×坂口博信　梦之对谈

2000年是值得记念的一年，因为在这一年里发售了“勇者斗恶龙”、“最终幻想”这2大RPG的最新作。发售结束之后，堀井雄二和坂口博士讲述了他们各自的想法!

“你好像胖了?…(笑)，(堀井)。“哎!?是吗?(笑)”(坂口)。20世纪最后的超级对谈就从堀井那句直率的话而开始了。对谈的内容当然是有关“勇者斗恶龙Ⅶ”、“最终幻想Ⅸ”这2部游戏的制作想法以及今后的展望。字里行间流露出来的气势是绝对让人刮目相看的。(记者:浜村通信)

◆ ◆ ◆

——你们俩个人有多少年没见过了?

堀井雄二(以下称堀井)很久了。

坂口博信(以下称坂口)《时空之轮》(注1)那时以后就没见过吧?

——《时空之轮》是SFC的最后时期，这么算来有5年未见了吧!?

堀井:都有那么久了!?可是我总觉得好像经常见面似的(笑)。

坂口:那是因为我们会在杂志上见到对方吧(笑)。这么一说的话，前些日子和中村(注2)桥本一起喝酒时还想要叫上你们的山名(DQ的程序员)呢(笑)。偶尔也会突然性的聚在一起的。不过那次，我们说得有些过份，惹怒了山名(笑)。

堀井:啊，没什么!他已经受到责备了(笑)。

坂口:请转告他我们正在反省自己(笑)。

——还是有一些交流的啊!

堀井:因为我们都太忙了，所以没有机会见面。我们真是没有一点空闲来休息啊(笑)。

——堀井先生制作了“勇者斗恶龙Ⅲ”(GAME BOY版)，而坂口先生也制作了“FFⅩ”、“Ⅺ”啊!

堀井:“Ⅶ”结束之后就没有休息过。虽然想要好好的放松一下自己，但是一直没有时间(笑)。

讲述“勇者斗恶龙Ⅲ”



——坂口先生也在玩“勇者斗恶龙Ⅲ”吧!?

坂口:本来想在今天之前就打完，不过还是没有打完(笑)。这次可真长啊!

堀井:1个1个的变得很长。

坂口:也就是说梗概性的东西一经制作就很稠密了吧!?

堀井:是的是的。所以虽然在头脑中考虑好了全体游戏的份量，但是没想到每个细节性的东西都会变得那么长。

——脚本(注3)……与情节相符合的是件很困难的事情吗?

堀井:困难是在最初的制作过程中。但是，制作出来之后，有时会对奇怪的地方做一些修正，不过有时虽然觉得奇怪但也只是装作没看见(笑)。然后会对大家说:“唉呀，因为我没有看到这里(笑)。”

一同(爆笑)

坂口:台词的量也很宠大啊!经过一段时间之后再去看一次的话，反应好像又改变了。这能够让人感觉到“堀井节”这种感觉。

——说到“堀井节”，那是大家在评论“勇者斗恶龙”时所提出的说法吧!也就是说游戏里有许多只有堀井才能够创造出来的台词和设置。

堀井:的确，因为这次宠大的份量，所以增加了几位脚本制作者。因为单凭自己一个人是怎么也写不完的。

——你讨厌“堀井节”这种称法吗?

堀井:不算讨厌(笑)。

坂口:可是你的表情却不是这种反应(笑)。

堀井:我自己从来没有意识到过所谓的堀井节。我觉得只要能够让玩家觉得有意思就很好了(笑)。

——有时在很沉重的故事的中也会有一些笑料吧?

堀井:那是我的喜好。因为自己喜欢那种东西(笑)。

——这次在最初的2个小时左右的时段内并没有战斗吧!?这很令人意外。

坂口:嗯，是啊!

堀井:……这种声誉很差啊。

一同(爆笑)

坂口:声誉很差(笑)!?这种词汇让人感觉好

像又回到童年时代啊！大人们要是干些什么，那么孩子们也会干些什么的。

堀井:那是赞否参半吧(笑)。虽然对有些人来说会觉得很有意思，但是对那些因一直在玩 RPG 而感到有些疲倦的人来说，也许就不会觉得有意思了。如果不能以能动性的享受游戏的话，那么将会觉得很难受。

坂口:的确。我想这是属于一种层次的问题。

堀井:虽然大家都在玩 RPG,但我想最近大家也都对 RPG 很疲惫了。

——这次该是"FF"了(笑)。

堀井:是的(笑)。所以，我虽然想到到底是为了那种人更轻松，还是为了返回人们对 RPG 的初衷这两种做法而迷惑过，但是最终还是选择了后者。

——返回初衷是指?

堀井:主要是指 RPG 本身到底是什么样的，育成到底是什么样的这几方面。并不是给玩家玩，而是要请玩家来玩。

——提高水平的乐趣也是要相隔许久才能品味到的东西。坂口先生，你玩了之后的感觉又如何呢?

坂口:实际上我还停留在序盘阶段，不过却是花了相当长的时间来玩的。因为我找不到石版而走了许多弯路(笑)。而且虽然沿着故事来前进，但却意外的死掉了。中间的 BOSS 之战太强劲了。不过我终于察觉到了那种事情，这正是提高经验值的地方。在这一带可是提高等级的好时机啊(笑)。

堀井:这么说来，这次我们做得很具游戏性啊!?

坂口:还有就是，最初的遗迹的设置就很难，这很令我吃惊。

——意外的窘迫啊！不过其中也为玩家们准备了许多用来解决困窘的暗示啊!

堀井:因为想让玩家们玩出各种各样的花样。

——的确。不过说起各种各样的话，我本以为你会将游戏全部制作成 3D 的呢?

堀井:勉强使用 3D 是很复杂的。所以我想还是质朴一些会更好。

——"勇者斗恶龙Ⅶ"中的特技场面中还有 3D 效果的。

坂口:这么说来的话，这次的"勇者斗恶龙"是将 3D 绝妙的当成了一道菜啊。

堀井:不不，其实也是经历了各种各样的试行错误的(笑)。

坂口:这一点我早就觉出来了(笑)。

堀井:我们都是从很早以前开始便制作游戏的。如果以那种立场来说的话，只是让一个立体的东西进行旋转就会有某种的感慨。可是，即使成为 3D,那么最终实现的也只是光屏管百已。我现在对那种东西还是有一定的界限感。

坂口:不是解像度的问题吗?

堀井:那也包括在内，因为所谓的游戏，最终性的输出都是通过二次元的屏幕来实现的。

——所以在表现方面有所界限的。

坂口:对了，在"勇者斗恶龙"中的洞窟中有不能转动的地方吧!?

堀井:那是故意的，其实是能够转动的，只要在街中注上自己重要的特征便能够清楚。可是即使那样，大家好像还是会在奇怪的地方迷路(笑)。

坂口:真希望有那种 HOME POSITION 模式。

——有的。是开始按键。

坂口:原来有啊(笑)。我没有读说明书……(笑)。

堀井:有人也曾提意见说要同时按压 LR，但是我觉得开始按键用得不是很频繁，所以就选用了开始按键。

讲述"FFⅨ"

——那么，下面我们来谈一下"FFⅨ"的一些事情吧。

堀井:这次做的真是相当不错，映像果然很棒。说实话，与"Ⅷ"相比，这次的感觉像是在看照片。

坂口:比例有所改变了。

堀井:没有以前真实，不过从画面上来看仍是很棒的。公主可是相当的可爱的。而且表情等东西也被细致的表现了出来，这比"Ⅷ"要强许多。

坂口:说起动作方面，其实早在"Ⅸ"中就已经存在细节了。

堀井:还有就是细致的演出，最初的设定也很不错，其中的某些情节也很浪漫(笑)。

坂口:是斯代那的功劳吧!?

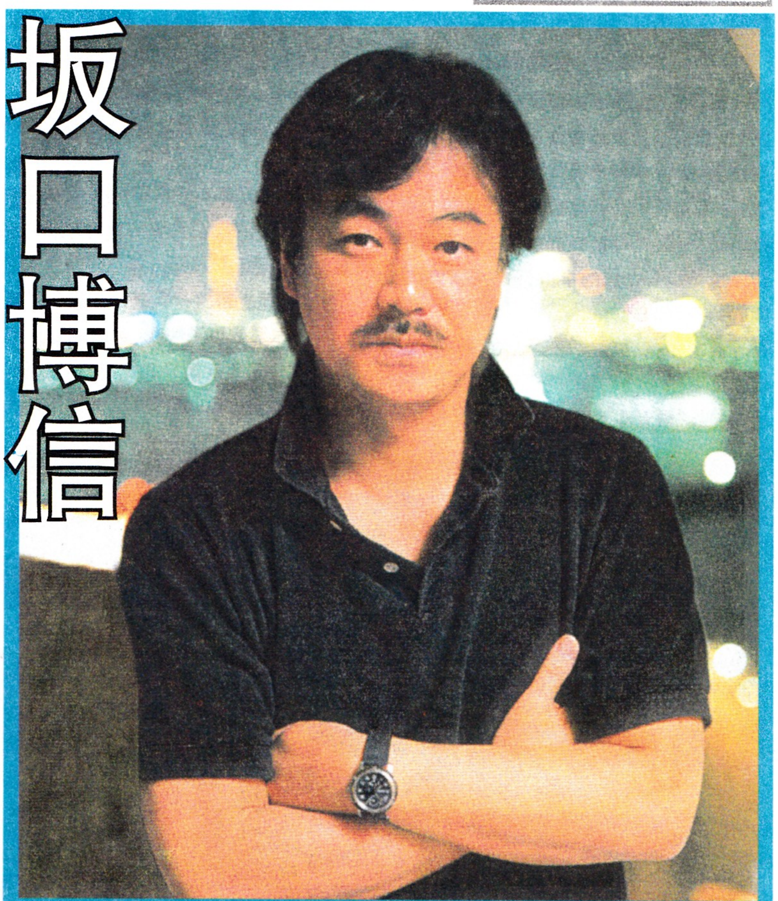
(注 1)"时空之轮":95 年做为 SFC 用的软件而发售。人物设计=鸟山明、脚本=堀井雄二、制作=坂口博信，这种豪华阵容成为了人们当时议论的话题，而且此游戏创造了发售数量突破 200 万张以上的记录。



(注 2)中村:全名叫做中村光一。直至"勇者斗恶龙Ⅴ"之前都担任了制作方面的一些工作。而且还担任了直至"Ⅳ"之前的主要程序的设计工作。最新作是"不思议的迷宫 2"。



(注 3)脚本:从铃木先生的"成人的行为"中，大家恐怕已经了解到了吧，这次的脚本数量是相当惊人的。而且顺便说一句，堀井先生写脚本发费了 2~3 年的时间。



堀井：是的。战斗也没有“Ⅷ”那么复杂，这次的战斗比较普通一些。

——从“Ⅸ”到“Ⅶ”、“Ⅷ”这段期间，你的想法有过某些变动吗？你担心过使用者的需求也许会有些改变吗？

坂口：这次稍稍有些不安。所以我将其设定成为幻想世界(注4)，而且改动了比例。

堀井：以前的时候，我觉得一开始就能够马上进入到那个世界当中。不过这次却不同了，“FFⅨ”有攻略吗？

坂口：不会出攻略的。大家都说这次很任性。

堀井：我还以为会有攻略的SITE(注5)呢。

坂口：虽然做了一些，但是只是极少的一部分而已。

堀井：所以我只能看别的SITE了(笑)。

——是一般使用的SITE吧！不过，那些都是没有必要出攻略的游戏吧。

坂口：从制作开始之时我就说过，这次不会出攻略。

堀井：可是你看，大人就会变得很不安啊(笑)。因为孩子们有的是时间去探索，可是大人们却没有。

——失败之后就会返回到最开始，这真是很沉痛啊！而且也不能在攻略上见到还没打到的部分。

坂口：这也算是赞否参半吧。

相互的意识

——坂口先生，你以前曾经说过，“勇者斗恶龙”使你受到启发而制作出了“FF”，那么你在注意“勇者斗恶龙Ⅶ”的动态吗？

坂口：基实我们互相好像是在交换各自的软件的情报(笑)。即使在完全同一时期内推出作品也是没有办法的事情，因为我们相互也能解到各自的进行状况。

——其实是完全没有想到会在同一时期推出作品吧！？

坂口：当“勇者斗恶龙Ⅶ”的发售延期之时，其实我心里是挺高兴的(笑)。不过时间越长，游戏也就会制作得更细致。

——堀井先生，你觉得呢？下次的勇者斗恶龙又会变成什么样呢？你会注意“FF”的动向吗？

堀井：之前曾注意过，不过最近却没有了。我觉得我们的方向性已经有所不同了。

坂口：我也是这样想的。

堀井：“FF”有“FF”的表现方法，而“勇者斗恶龙”有“勇者斗恶龙”的表现方法。所以即使交换情报，但因表现方法不同，所以制作出的东西也会不同。

——的确。说到“勇者斗恶龙”与“FF”的最大不同点，那我想就是主人公能不能说这一点了。



堀井：那种差异并不在于主人公特点，而“FFⅨ”也不是能够成为各种人（注6），而是制作者想要让玩家们从各种各样的视点来观察。

坂口：这次想做次实验，所以故意加入了能够切换主人公的这种程序。

堀井：所以，物语也就变得更具电影效果了。

坂口：在“勇者斗恶龙Ⅶ”中，女孩子和配角成为了代替者。在重要的地方想要将感觉延长时，女孩子们和配角便已经将台词说出来了，所以我觉得这种代替运用得很熟练。

堀井：你果然很了解我，可是我也并没有拘泥于那些东西。如果我觉得有意思的话，便会进行改动。如果只拘泥于使用那方面的话，那么便会让人觉得这种东西并不是“勇者斗恶龙”，这种台词也不是“勇者斗恶龙”(笑)。

一同(笑)

——今天好不容易将两方面的宣传员都请来了，那么正好可以向大家说一下“勇者斗恶龙”和“FF”这两方面有互通联系吗？

SQUARE宣传员：个人性的方面有联系，但是业务上却没有。

——遇到过很为难的事情吗？

ENIX宣传员：是的，遇到过……因为在取材的过程中不得不要相互接触。像今天这样去向堀井先生取材就是，大多数的问题都是在问堀井先生对“FF”的看法。

——双方都已经是引导社会性的潮流的顾问了。

堀井：不过我总觉得这次“FFⅨ”的CM有些单调？

坂口：是这样的。

——感觉像是要唤起老FANS的回忆。

坂口：“Ⅷ”的广告倒是很具冲击性的。

堀井：制作人员们是费了相当大的苦心的。

坂口：有时我们自己也会陷入到左右为难的地步。“FFⅨ”在15秒的时间内曝光之时也是与“Ⅷ”相比相形见绌之时。

**——现在的时代，在制作游戏之外还要煞费



(注4)幻想世界：根据原点回归这个主题，天野喜孝在“FFⅨ”的人物设计中再度创造了辉煌。之后是由皆叶英夫来担当“FFⅤ”、“FFⅥ”的背景工作的，那种温和的色彩充满着让人难以忘怀的魅力。坂口也创造出能够让人们感觉到“FFⅨ”的世界的空气的美丽的画面，让人们得以了预想之上的满足。



(注5)攻略的SITE：在HOME PAGE上能够阅览的公式SITE、PLAY ONLINE.COM。其中揭载了“FFⅨ”的迷你游戏和战斗等的暗示。最近预定要增加“FFⅩ”和“FFⅪ”的情报。地址是：http://www.playonline.com.



(注6)能够成为各种各样的人：人物的SAVE事件所发生的ACTIVE TIME事件。以每个人物的视点来进行游戏和以主人公的视点来进行游戏是“FFⅨ”与“勇者斗恶龙Ⅷ”的差异要素之一。



苦心的考虑到 CM 的制作。也许轻松的制作只能被应用在可口可乐的广告中了……。

坂口：是那种感觉。因为是请可口可乐制作的，所以自己也一直在担心广告表现的感觉。

——“勇者斗恶龙”的 CM 中也有 SMAP 的贡献吧！？

坂口：因为是 SMAP 吗！他们好像也提出过一些提案吧！？

返回原点的义

——很奇怪啊！？刚才堀井先生提出了“初衷”这种关键词汇，而“FFⅨ”的主题也是原点回归。这种时候为什么会有这种想法呢？

堀井：其实也没什么，只不过是一种感觉而已，想让游戏回到孩子们当中。

坂口：我们心中也有一些想法。“FF”自出现已有 15 年了，而且制作游戏的环境也已经有所改变。按照自己的想法制作出来的“FF”游戏也有 3 部了，前 2 部作品的好处，坏话都已经成为了人们的议论的话题。在我们的身边也经常会出现那种话题，每当听到之后便会有回到过去的感觉。其实并不是想要回复某种制作方法，而是想让“Ⅸ”更具世界性。

堀井：回复！？其实说真话，这应该是一种进化。

坂口：是这样的。因为“Ⅸ”采用了新的技术，所以我也希望玩家们能够接受新的东西。

堀井：随着硬件的进化，各种各样的事情都能够实现，如果换一种角度来说的话，我想大家会渐渐记忆游戏性本身。

坂口：如果说到游戏全体性的话，3D 化的技术已经削弱了人工制作的力气，在渐渐适应这种制作方法之后，我想大家会对游戏性的某一部分的观念而有所改变的。

堀井：回复进化了的游戏性不正是向更高层次迈出的步伐吗！？

——我们期待着这种向更高层次迈出的步伐出现在今后的“勇者斗恶龙”和“FF”中。

“FF”电影的进行状况

——“FF”已经决定要发表“X”和“XI”了。

堀井：“X”什么时候出？

坂口：来年春天左右吧。

堀井：来年春天！？那么马上就要到了。电影会什么时候上映呢？

坂口：北美定于明年夏天公开上映。因为制作还需要 5 个月左右的时间。虽然想要日美同时公开上映，但是日本方面还未定。因为会花费很多钱，所以如没有收到好效果的话……(笑)

堀井：脚本呢？

坂口：虽然我很早以前写过，但是还是让写“阿波罗 13”的脚本的阿尔·拉依娜又写了一部，我觉得年轻人的活力还是很不错的。

堀井：是娱乐大作吗？

坂口：是的。虽然是 SF，但却有了很大的飞跃。我希望这部作品能够赢得现在美国的市场。堀井的现状呢？

堀井：我正在制作一部’勇者斗恶龙Ⅲ”的 GAME BOY 版，但这不能细说(笑)。

PS2 的“FF X”正在制作中吗？

——我们将话题返回到“FFⅪ”来。

坂口：现在正拼命在做。

堀井：很辛苦吧(笑)。

坂口：有关具体性的一些情况现在还不能说，但是我现在有许多各种各样的有意思的想法，请大家期待吧(笑)。

——“X”是 PS2 版的吧！？机种改变之后会有所不同吧？

坂口：机种改变之后当然会新鲜一些。表现部分改变之后，设置的制作方法也会有所改变的。因为多边形的数量也会增多，所以图像也会变得更单纯，更美丽。但是，虽然会花费双倍的劳动量，但是身体也不会觉得累的。

——即使多边形的数量增加了 1 倍，但是视觉性的冲击并不会有太大的改变吧！？

坂口：哎哎，是的。但是在很长时间的游戏过程中使会渐渐的感觉出这种提高了的映像度。

——原来如此。

“勇者斗恶龙”的下作是？

——堀井先生要是制作下一部“勇者斗恶龙”的话，那么也会选择下一代的硬件吧？

堀井：是的。

——从 SFC 到 PS 的转换而所来带的辛苦也会出现在下一次的转变中吧！？

堀井：总会有一些艰辛之处的，但是始终要配合时代的要求来制作出高质量的画面，因为画面是游戏的面孔。虽然要考虑到系统和画面的平衡来进行制作，但是结果大家总会以画面的印象来判断。

坂口：是这样的。不过你可没有对下作的“勇者斗恶龙”将会如何制作这个问题而做出正面回答啊！？这可真是 ENIX 性的发言啊(笑)。

——说真话，堀井先生到底会选择哪种机器来制作下一部作品呢？

堀井：我是不会拘泥于机器的。反正是会选择一种机器的。

——可是 NET WORK 也是其中一种吧！？

坂口：如果将最基本的结构归在一起的话，那么技术方面的东西是最能让大家联系在一起的。

堀井：可是，制作方面是不会这样考虑的。

——“FFⅪ”是能够同时在 PC 和 PS 上进行游戏的吧！？

坂口：是这样的。

(注 7) CM：“FFⅨ”的 CM 与过去以“FF”系列为题材的东西有些不同，这次是请可口可乐公司制作的。主题当然也是可口可乐。合作版的 CM 都是通过 CG 制作出来，视觉效果相当棒。而另一方面，“勇者斗恶龙Ⅶ”的 CM 也起用了人气偶像 SMAP，其效果也给与了人们很大的冲击。





堀井：在 MAC 上也行吗？因为我经常使用 MAC。

坂口：虽然我也曾想要将其制作成在 MAC 上也能使用的软件，但是现状并不允许那种开发。

以“FFⅪ”为目标

——原来是这样啊！？“FFⅪ”是预定明年秋天发售吧。

堀井：“FFⅪ”也马上就会出来了。

坂口：是的。1 年后左右便会发售了。“FFⅪ”也会很棒的。现在能够在森林中漫步也是很美的，前几天我还和公司内的同事们一起去游玩过。

堀井：能够做出那种效果吗？

坂口：用画面是可以表现出来的。如果环境允许的话，例如游戏中心能够设置 PC BASE 的机器的话，那么我想在那里也是能够玩到“FFⅪ”的。如果还将其制作成 PS2 和 PC 两用软件的话，那么我想到何时都是能够玩到“FFⅪ”的。

堀井：对于 PC 来说，更加高速的机器会占据有利位置吧！？

坂口：不，这种情况已经不存在了。

——对“线上创世纪”来说，速度越快的机器会运转得越快，但是对于“EVERGRACE”这种来说就不存在这种情况了。

坂口：在“Ⅺ”中也不会出现这种情况的。

堀井：那通信速度呢？

坂口：不，那也不是问题。288 的调制解调器是绰绰有余的。

——在买了软件之后能够想玩多长时间就玩多长时间吗？

坂口：不，我想 PC 的游戏经常会采用每月付款这种系统。而且之后还会推出扩张版，有时也会追加新的迷宫。

堀井：很有趣啊！当然是采用日语吧！？

坂口：我们想要用日英对应来在日美同时发售。不过美国人在游戏过程中会感到基督教文化。在 EVERGRACE”中就出现了相当宗教性的行动。美国人很友善，当他们明白要死时会让朋友先逃的，所以我想当他们看到一些台词之后也是会很感动的。但是从攻略方面考虑还是和日本人一起玩会比较好，因为会在一瞬之间便可共有知识。和美国人一起玩的话，也许会因为太突进而死掉，虽然很帅气，但还是会死的（笑）。不过哪一种玩法都会很有意思。

《勇者斗恶龙》也上线吗？

——堀井先生在三祖先生的漫画里也谈到过，一定会上线吗？

堀井：我想并不是全部，在网上和大家组队不见得是很适合个人的事。那样不一定玩得开心。

坂口：以前也说过，制造自己的世界，你可以是勇士，也可以是小偷。不必有所拘泥。

还是有一部分的呀。

坂口：不过，上线的 RPG 绝对还是有意思的。

堀井：不知会发生什么事这就很有意思。

坂口：也会有叛徒、骗子。

——结果还是和别人一起玩有趣啊。通信给人带来快乐。

坂口：对

——身为创作者有在网上玩过吗？

堀井：有啊。

——一直认为《勇者斗恶龙》是不会成为网络游戏的……

堀井：我认为有各种可能性。主要是基础的问题，比如可以同时几个人玩，系统对每个人又怎么反应，我都要考虑到其中的可能性。

——不应该从剧本入手吧，今后网络游戏会成为主流吗？

坂口：那不太可能，网上游戏虽有春乐趣所在，但不上网游戏更有自由，做出优秀的作品总会得到别人的承认。也许商业规模不大，但它仍会是主流，这个火种是扑不灭的。

堀井：又是一个对比。

坂口：上线游戏是从游戏中诞生的一个分支，在根本上和别的娱乐没有本质上的差别，接受了喜欢了就爱玩了。

——就像没有 RPG 的时代突然出现 RPG。

坂口：对，没有 RPG 的时代出现了苹果机的《巫术》，当时引起的狂热过了 15 年仍能感觉到。现在用户使用的设备也是乱七八糟，但是能引起狂热的根源就是新鲜吧。

——在只有 PC 的《巫术》时代，堀井先生就已经把 FC 的《勇者斗恶龙》作为 RPG 的专用语了。同样也让家用游戏机成了网上游戏的专用语。把整个世界都联在一起。

坂口：对网终而言，还是资本集中地方的事，游戏还不能达到那么广泛的范围。

——这是 IT（情报传递技术）延长线上新的综合娱乐。3 年后会变成什么样真想不到啊。《勇者斗恶龙》3 年后呢？

堀井：3 年后不会出《Ⅷ》的（笑）

ENIX 宣传：就拜托你们出吧（笑）

堀井：我也想，但也许会像《Ⅶ》五年才出来（笑）

——（笑）。其它机种，多机能可以玩任何游戏的时代也许就要到来了。期待《勇者斗恶龙》和《FF》有好的发展，谢谢你们。



（注 8）《エウァークエスト》：索尼娱乐部美国分部出售的专用于电脑用网上 RPG。向千人可同时进入其中，可在他人帮助下潜入迷宫。坂口以前一直以这个游戏为榜样。为了让线上 RPG 的用户可以达到大数量可预想完成度需要多高。堀井还没有玩过这个游戏，他认为自己会玩的。

（注 9）对比：这里谈到上线游戏和不上线游戏的差别，坂口也谈到过 2D 和 3D 游戏的对比。“虽然 3D 游戏被人说有些奇怪。但制作成本少的 2D 也不见得有人说好，所以为了业界我们是‘不得不’”。（坂口博信）。

（注 10）3 年后：3 年后指的是网络的不久将来，游戏的环境将会发生巨大的变化，补充一点，这是堀井和坂口一致的意见，线上游戏将是网上文化向前进的一个因素。

世纪末秘技大特辑

最终幻想IX篇



今年夏天的大作《FFIX》想必大家都早已穿关了，用这里介绍的密技再玩一遍，一定会发现很多第一次玩时没发现的乐趣!

最终幻想IX　厂商:SQUARE

一边睡觉一边升级!



想固定好键，可以在上面压字典。

给全体装备上"いつもりジエネ"状态，当处在地图画面上时按手柄上十字键向上方向和R1键并处于固定状态，再将○键，设定为"连射"功能的话，就可以自动攻击，自动恢复，自动升级了!!

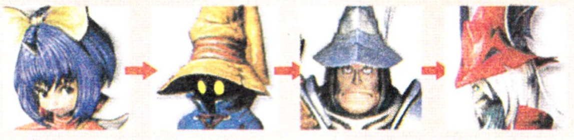
最终幻想IX　厂商:SQUARE

自己操纵喜欢的角色

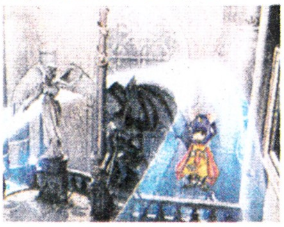


在DISC3的沙漠之城中会分成两队。实际上这是这部漫长游戏中唯一玩家可任意变更操作人物的片段，可操作的有艾珂、比比、斯坦纳、弗莱雅。

角色操作的优先排位



▼这四个人中任意两人组队的时候，就按上面的人物顺序决定。





▲艾珂，比比，斯坦纳他们在沙漠之城大活跃。

最终幻想IX　厂商:SQUARE

不可轻视的マル秘技

一边收集最强的武器一边和能灵活使用"サポートアピリテハ"的怪物作战，是《FFIX》中究极的战斗! 虽然有很多人说"会被沉默的暗黑毒蛇咬死!"但很意外的有一个可以打败这种怪物的办法。你们不知道的还多着呢! 这里传授的技巧虽然不能用于一般战斗，但那巨大的效果你至少要看上一回。





▲▶不让对方使用"**アビリテイ**"是基本，首行用"全物品"攻击敌人!

特别有用的小知识!!

- 装备"アクセサリ"(一定数量)会使物品魔法效果发生变化!
- 使用动态时间制，召唤MOVIE中"いつでもりザエネ"就有效，不用魔法和物品也能回复HP。
- 在战斗中对敌人使用帐蓬，就会显示字幕"被发现默暗黑毒蛇咬!"虽然为什么是个谜，但敌人也中了沉默，暗黑，毒状态。

最终幻想IX　厂商:SQUARE

用连打赢了カバオ!

如果有知识有技术的话，就可以向禁断秘技挑战了，这是集究极体力和意志力的重要技术，首无我们从《FFIX》的カバホ竞赛开始!!





▲让手柄贴着腹部



▲右手拇指按着○键，左手拇指按着□键反复。或右手上下搓□,○。

カバオ的起跑慢，前半段的确会拉开距离迷惑人。起跑时尽时也要拉开距离，还有，如果进行了事件这个迷你游戏就不能玩了，所以想要胜利的人先去练习连打吧!

最终幻想IX　厂商：SQUARE

クアッドミスト的必胜法



在《IX》的迷你游戏里，难度最高的大概就是这个“クアッドミスト”因为大家一直都不太明白规责，所以玩的人不多，但其实也很简单，先将牌在4×4的棋盘中交错着放置，此时自己的牌和对方的牌就会发生三角卡片的战斗，胜的一方赢回卡片，首先记住这个基本。

明白卡片数值的含意!

基本战术是攻击最左边的数字时，是使用后面两个数字之一前来应战。使用哪个数字依据对手的攻击类型而不同。一般来干，数字大的一方会赢。



4	攻击力
P	攻击タイプ
3	物理防御力
1	魔法防御力

依攻击方的攻击类型不同



P(M) 类型是攻击力和敌物理防御力（魔法魔御力）决胜负 X 类型是攻击力和敌物理防御力，魔法防御力中数值小的一方决胜负。A 类型的是最大值的能力值和敌最小值的能力值决胜负。

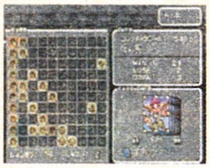
收藏升级?

收藏升级与卡片的画面种类无关，有三个角的卡片收集多了就能上升。



角的方向非常重要

三个角的卡一共有255种，卡片收集到100张选择要丢弃的卡片时，虽然三个角的卡很多，但还是扔别的卡片吧。



卡片的成长!

比赛胜利时，除了卡片攻击类型所有数值都升一点。能力值用1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F这16个数字字母表现。所以不胜16次就不会改变（因为以16为进制）



卡片的成长有界限，也有赢了16次不变化的时候。

卡片的培育!







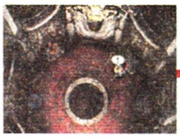
最终幻想IX　厂商：SQUARE

搬运坛子，坛子会……!?

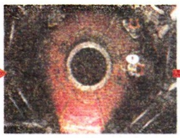
在伊普古城里放了3个坛子记得吗？实际按下面的顺序行动，就可以从这三个坛子中得到难以入手的贵重物品，一定要试一试啊。

顺时针方向更换坛子

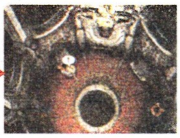
①右边的放在中央台上



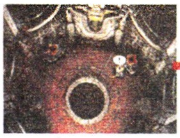
②左边的放在右边台上



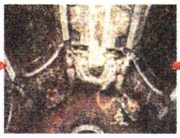
③中央的放在左边台上



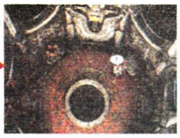
④右边的放在中央台上



⑤打雷了!?



⑥拿起坛子



这是得到的物品的使用方法

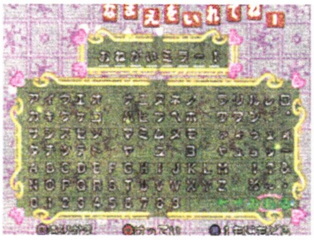
在大剑的房间得到的物品，好像和トレノ街拍卖的东西似乎有什么关系……总之先去トレノ街的拍卖场吧!

魔法少女方块　厂商：NAMCO

用同一角色对决!!

本作的对战模式是不能同一角色的，这样和朋友玩时还有一些不方便。如果按照下面的指示借助镜的卡片的力量，就可以使用同一角色。不过首先要得到镜的卡片(精灵珍藏)。







KEY WORD

对战用樱1打倒桃矢就会得到精灵珍藏的卡片，以这个状态在高分记录榜上打入“おわがいミラー!”

有趣的名字输入法

没打入高分榜的人，把游标点在右边画面画廊上，同时按下L1和L1，就可以进入名字输入画面了，可试一试隐藏的名字!

ROBOT—机器人篇

考虑战术、集结编队和角色育成等ROBOT模拟的有趣要素很多。不仅如此，隐藏要素的种类也不少。下面我们将机器人游戏中有趣的秘技介绍给大家。

收录游戏名

超级机器人大战α

SD高达GGENERATION－F

机动战士高达 吉伦の野望

吉恩的系谱 攻略指令书

超级机器人大战α　　厂商:BANDAI

最难关！四大稀有机体得到法



收集众多隐藏机体是《α》的乐趣之一。但其中一些因入手条件困难而得不到。我们就告诉你4个很难到手机体的得到方法，其中三个在得到的同时新角色也会成为仲间。

高达试作2号机

是拥有强力地图武器，装备了原子火箭的强大机体。要想得到它必须选对4个选项。此外还要击落特定机体。满足这样细致的条件才能得到。

在"风を呼ぶ者"和"未知なる灾い"后选择"南アタリア岛へ向かう"

▼

用"ガンダム弹"使高达试作2号机的HP下降50%。

▼

用"野望の果"和高达试作2号机战斗，将其击落。

▼

"决战，第2新东京市"后半，选择"リガ·ミリデイアと接触し"

▼

用"ソロモンの要梦"和再度登场的高达试和2号机战斗，将其击落

▼

在"ヴアリアブル·フオーメーション"选择"ラー·カイラム队"。

▼

"ソロモン攻略战"时，选择"マクロス强行突破作战な采用する。"

▼

"ソロモン攻略战"时，乘MARCOLSS到达所罗门，地图穿关。

トールギスⅢ



トールギスⅢ是可以获得上次性能的机体。满足入手条件后就作为"ギア·オブーデステイニー"的战斗中的我方人员登场。而驾驶员ミリアルド也将成为仲间。



在"翼を持つたガンタム"或"少女が见た流星"时选择"ゼクスを肯定する"。

▼

"ヴアリアブル·フオーメーション"时选择"グラン·ガラン队"。

▼

在"胜者と败者に祝福を"让ヒイロ击败ミリアルド的トールギスⅢ。

主人公档案秘密

游戏开始时，将主人公的生年月日和血型设定为特定数字，就可以使主人公具有很强的力量。下面的图表就是其中一些强力组僵的例子。记住这些稀有精神的指令，就可以造出平时难以想像的实力派主人公。这种特殊的组合其它还有好多。自己去尝试吧。





LV.1修得6个精神指令。太棒了！

キコベレイMK－Ⅱ(プルツー)



プルツ的专用机。颜色和一般的キコベレイMK－Ⅱ不一样。但却是可以使用FANNEL的贵重机体。在战斗中将发挥很大作用。

プルツ的爱好者绝对要拿到的机体。

"バイバイマルス"后半部时选择"リンホース JR队"

▼

"プルとアクシズと"时，对乘キコベレイMK－Ⅱ的プル让ジユト"进行劝说

▼

"ヴアリアブル－フオーメーション"后半部时选择"ラー·カイラム队"

▼

"バイブレーション"时，让プルツ一劝说プル

▼

"バイブレーション"时，让プルツ一劝说ジユード

▼

乘"ジオンの幻影"让プルツ劝说ジユドー，击落他。

グルンガスト改ORヒユッケバインモメ



这个机体的得到条件比其它的机体要特殊一点，在"ギア·オブデステイニー"开始时，要得到能成为"ライルルポイント"的隐藏数值6点以上，虽然无法表现，但可用以下方法上升。这样，现实系的グルンガスト改和超级系的ヒユッケバイバンモメ就可作为新的战斗力加入了。

"ライバルポイント"的上升

①用"心に念じる，见えをい刃"，"黑い超斗士"，让主人公和イルム战斗(各＋1)。然后恋人和战斗后的イルム战斗(各＋1)

②"第三の力"，"龙と虎"通关时，イルム活着(各＋4)。

③"魔神皇帝"时选择"～攻击あるのみだ"

④"天使の轮の上"选择"引き受けない"(＋2)

SD 高达 G 世纪 F　厂商：BANDAI

发现序盘的求助秘技



游戏刚开始时，既没有资金，也没有可以依赖的驾驶员……是相当辛苦的状态。不过使用记录秘技就可以在序盘时编成强力部队，按自己设想设计。因为上一作《SD 高达 GGENERATION－O》的记录可以读取。这样一开始就会保持 50000 资本开始游戏上一作的仲间也可以接着使用。

还可以这样！



在マルチシチユエーション（MULTSITUATION）摸式中通了所有关的话，在 OPTION 模式中就可以选取“黑历史の阅览”。



▲军衔回到伍长，积累经验，培养强力的驾驶员！

机动战士高达 吉伦的野望 基恩的系谱　厂商：BANDAI

第三势力的秘密事件！？

不通关一次就不能玩的第三势力模式，在特定条件下会发生超级事件！详细情况见右表，要开发强力机体，使用优秀的驾驶员，不漏掉一个事件，好好研究条件，认真确认。



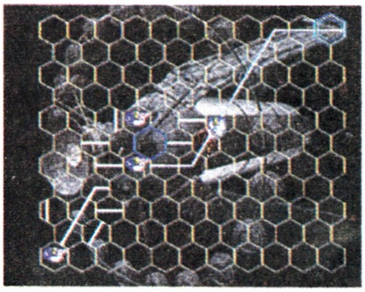
这是第三势力的特别事件！

阵营	发生回合	条件	结果
ティターンズ（ジャミトフ）	50	与木星船团友好关系达到 90 以上。	拿到开发**メッシラー，ガブスレイ**的计划。
ティターズ（ジロッコ）	50	总资金达到 10 万以上。	总资金减半，但可开发**ジ・ロ**
デラーズ・フリート	50	谍报部能力达到 81 以上。	得到**サイサリス**|机和开发计划
エウーゴ	50	谍报能力 8 以上，**ティターンズ（シャミトフ）**存在	得到开发高达 MK－Ⅱ的计划
里**ジオン**	50	总资金 10 万以上敌性技术 10 级以上。	开发高达和**カンキャノン**成为可能。
里**アクシズ**	50	无特殊，50 回合必定发生	拿到开发**ガズスレイ**和**ハンブラビ**的计划。

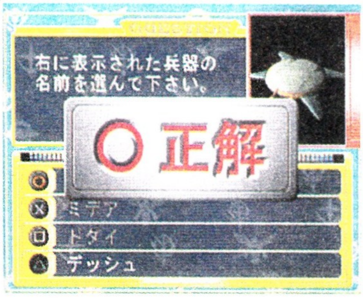
机动战士高达 吉伦的野望 基恩的系谱 攻略指南书　厂商：BANDAI

有味道的问答冠军！

高达问答比赛过关后，就将升级，通过右表可以看出存有的数据，其实除了这些外还有其它的隐藏秘密！实际上你只要将上级问答的问题在 6 秒内答对。就可以选择喜欢的智益游戏。



▲▼实际上在主题画面上同时按 L1 键，R2 键，START 键，就会出现智益游戏。



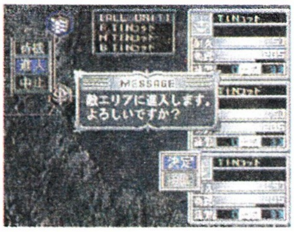
追加数据

上级	中级	初级
中级篇的通关数据、全部兵器的图解阅览可能	加上初级篇的通关数据、全部兵器的图解阅览可能	全模式选择、全难度选择、全 MOVIE 选择数据重复可能

机动战士高达 吉伦的野望 基恩的系谱　厂商：BANDAI

超速通关的结果！？





用通过敌区域的技术去挑战！

本游戏的第一部里，虽然可以 100 个回合内把敌人基地压制即可，但如果在很少回合通关的话，就会有相应的对应变化。

根据通关时的回合数第二部开始时的资金和资源将会增加，技术级上升，此外如右表，可以得到很棒的开发计划，目标 24 回合通关！

阵营	回合	入手的机体
连邦	1～24	**キュベレイ**
	25～34	**ノイエ・ジール**
	35～44	**ガーベラテトラ**
ジオン	1～34	**Z ガンダム**
	35～44	**プロトタイプ** MK－Ⅱ
	45～54	百式

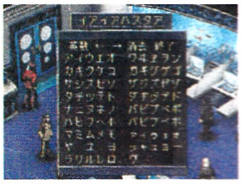
OTHERS——其它

PS2 发售以来，PS2 专用的游戏数量逐渐增多，但是 PS 的软件也同时在发售。也就是说 PS2 还不能完全取代现有的游戏机种。这里我们将半年来发售的优良游戏软件的秘技介绍给大家！

收录游戏名
- 龙战士
- 女神异闻录 Ⅱ～罚
- 航空 GO
- 网球 3

女神异闻录 Ⅱ～罚　　厂商：ATLUS

公开隐藏的 PERSONA 和言恶魔的出现条件！



得到本系列中第一次登场的恶魔和魔兽！首先在 DOUBLE SLASH 的占卜狂那里交谈。输入“イアイアハスタア”，然后在キスメット出版社的舞耶的桌子前的箱子里，就可以得到魔兽的卡片。有上一作《PERSONA2 罪》的记录的人还可以得到不被言恶魔狂欺骗的情报。





读取《PERSONA2 罪》的数据后
继承《罪》的主人公（达哉）的名字，爱称等级，各类数值。
继承葛叶侦探事务所招财猫得到的损款。
继承 STR 能上升 15 的物品，和部分羯靡铃。
在《罪》里发现的合体魔法被分解（除一部以外）
继承所收集的自由塔罗牌数。

龙战士Ⅳ　　厂商：CAPCOM

超强力！隐藏体术组合



向玩家传授平时玩时绝对发现不了的强力技术！按已决定了的顺序使用重属魔法，最后由特定角色发动体术，可在终盘战中发挥巨大作用。

火鸟

一个人使用火属性魔法，一个人使用风属性魔法，最后由ニーナ发动体术，这是攻防一体的便利技艺。



造成伤害者的一半会加在ニーナ的 HP 上，对 BOSS 战也有效。

命冰绝命剑

以风属性，水属性的顺序使用魔法，最后由サイアス发动体术。顺利的话，敌人即死。



就算没造成即死效果，也会造常伤害。

战虎

按水属性，土属性的顺序使用魔法最后由クレイ发动体术，可无视敌人防御力造成强大的伤害值。



这一招对付防守坚固的敌人特别有效。

反射攻击

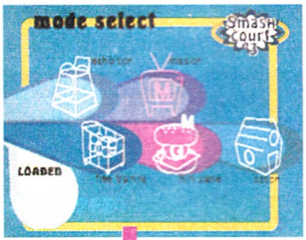
按土属性，火属性的顺序使用魔法，最后由スースラ发动体术。可给于敌人八次攻击。



敌人数量少时效果减半，对杂兵使用吧。

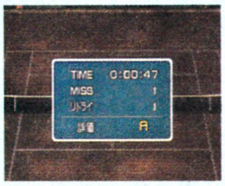
网球 3

公开人气游戏的角色出现条件



把各种各样出给你的课题都通过了，包括“MISSION10”的难题 NORMAL 也通了，就会出现隐藏角色ホリススム！以后就可以使用他了。对“我早就知道了！”的你难度也将改变。过关漂亮的话还会有《铁拳》里的木人作为隐藏角色出现！！

难度等级评价在 B 以上



在过了“MISSION10”后，最后会对玩家的技术作出评价。评价在 B 以上的话不仅木人还有○○○也将出现！

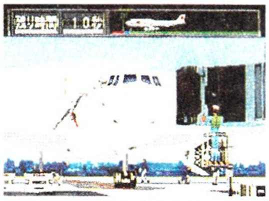


航空 GO
厂商：TAITO

迷你游戏使机会增大!

满足特定条件在战斗模式途中可以玩附带游戏。想顺利通关的人可一定要玩啊!

用マーシャラ——STOP!



出现条件

在 ADVANCE 进行到 FRIGHT4 时，会在设置位置和停止位置的项目是 10 点时，FRIGHT5 进行到前出现。

用トーイングカ GO!

这个迷你游戏要 MIDDLE 和 ADVANCE 都出现，特别是 MIDDLE 的条件其实并不很难。



出现条件

在 FRIGHT2. MIDDLE 着陆位置为 20 点，ADVANCE 的设置位置，停止位置都在 10 点时出现。

奥运 2000
厂商：EA

发现隐藏模式!!

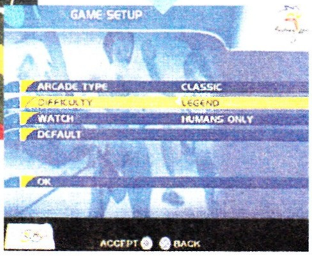
用自己制造的选手去参加悉尼奥运会煅炼自己。在奥运模式中获得全部 12 个项目的金牌的话，就将进入最难模式“传说”！为了传说中的记录，加紧煅炼吧。



▲在把目光瞄准金牌前，先加紧训练升级。



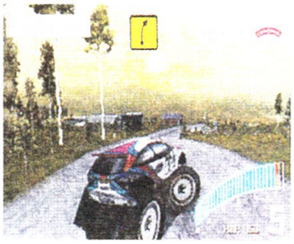
▲为了成为获得全部金牌的达人，多辛苦也要忍受。



麦格林拉力 II
厂商：CODEMASTER

输入各种各样有趣的代码

隐藏代码的输入方法请参考右表。有两种，1～6 是在驾驶员作成画面上输入名字和代码开始比赛，7～15 是在输入代码后从 OPTION “CHEATS” 里选择想试试的项目就 OK!



▲对攻略有用的代码，和有趣的项目都可以尝试一下！



① HELLOCLEVELAND	⑥ JOBINITALY	⑪ MOONLANDER
可选择全部路线，在怎么也进不去的时候。	可使用 MINI COPER。虽然很时髦，但在竞赛中会陷入苦战。	个人计时赛和单人拉力模式中，车体比平时更大。
② ONECAREFULIWNER	⑦ RORRIMSKCART	⑫ NEURALNIGHTMARE
可选择全部车手，也有 PEUGEOT206 这样初玩者也能操作的车。	和夺杯等等正相反，展开“镜赛”！	街机模式中的对手车攻击时，自己的车也遭伤赛。
③ OFFROAD	⑧ GREATBALLSOF	⑬ ROCKETFUEL
出现 MITSUBISHILANCERROAD-CAR。这是平衡性良好的车。	街机模式中使用手杆的话，可用火弹攻击。	个人计时赛和单人拉力模式中，追加涡轮加速器。
④ JIMMYSCAR	⑨ RUBBERTREES	⑭ PRUNEJUICE
可选择 FORDSIERRA COSUORTH，是最高速度的 R 车。	个人计时赛和单人拉力模式中，冲突的伤害值变大。	个人计时赛和单人拉力模式中，速度上升。
⑤ COOLESTCAR	⑩ EASYROLLER	⑮ HELLORAZU AND FLEA
可使用 FORD RAUING PUMA，它和别的车手有着明显区别。	个人计时赛和单人拉力模式中，图形比平时更大。	菜单画面上的卡车，猫的身影会变化。

电子游戏与电脑游戏

科学时代

2001.9



DRAGON QUEST 勇者斗恶龙

各代详尽小说攻略

最终幻想 I-IX

全系列故事攻略

FINAL FANTASY

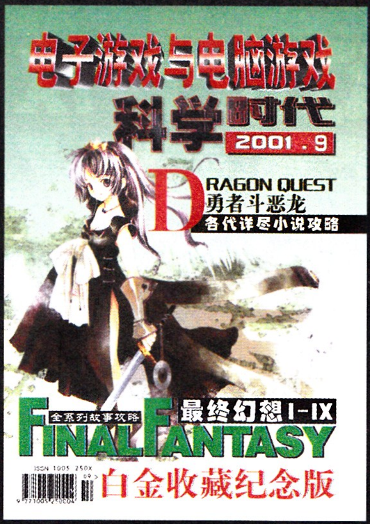
ISSN 1005 250X

09 >

9 771005 250004

白金收藏纪念版

科学时代 2001.9 期
(总第 84 期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 冠文 肖滏龙
陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良 郑桐 许海龙
美术编辑 陈振宇
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24－165
出版日期 2001 年 9 月 15 日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证 琼工商广字 04 号
电子邮件信箱 tvgamepcgame@263.net
总编辑室 0898－65349204
社址 海南省海口市海府一横路
科技咨询楼 4 层
邮政编码 570203
广告发行部 0351－7066387
0898－66745593
读者热线 010－62924382
邮购地址 北京清河邮局 062 信箱
邮编 100085
定价 8.00

科学时代 半月刊 2001.9

电子游戏与电脑游戏

经典回顾——最终幻想系列

经典回顾——勇者斗恶龙系列

那一天，正在 ps2 前尽情品尝《最终幻想Ⅹ》带给自己的超值享受，突然有那么一瞬间，我看着那精彩无比的画面，心底涌上一种说不清的滋味，随后就没有心情再玩下去了。我把黑沉沉的手柄放在一边，看着迪达尤娜阿隆在屏幕上傻乎乎地和敌人对峙着，反正不是 ATB，再怎么样不会 GAMEOVER。于是就悠闲地把双腿翘在办公桌上，双手放在脑后，座下的椅子呈两脚着地状态——让自己的身体保持一个尽量舒服的姿势，这可以使我大脑更清楚一些。

大脑清楚，就可以回想起好多东西。

想起小学四年级时，在期末考试前夕通宵达旦努力用功，为了冲进前五名努力。目的只是让老爸痛痛快快地给自己买一台红白机，

想起初中二年级时，对自己的前桌端茶送水大献殷勤，又是帮忙扫地又是替写作业，目的只是让他在星期六能够把 MD 借给我解那么一晚上的馋。

想起高中一年级时，天天中午不吃饭即使饿得头晕眼花立足不稳，目的就是省下那一点点的中午饭钱，然后晚上去玩一个小时的 SFC。

想起缩在同学的小屋里就着 14 寸黑白电视玩了一宿 SS，想起大冬天为了保护刚刚合钱买的 PS 狠狠地摔了一交，想起在柜台前看着 DC 的画面狂流口水全然不顾自己大学生的身份……

时过境迁，想了半天，也似乎只有这四个字在眼前乱晃。

曾经一度被视为天价的红白机，现在在商店中近乎于白给都没有人要。

曾经一度风靡一时的 MD，现在走遍大街小巷也找不到它的踪迹。

曾经一度一统天下的 SFC，现在已经是大小玩家深藏在箱底的压仓货。

DC 身上令人眩目的光环现在变得无比暗淡，PS 也已一步一步走下神坛。

我们也在变。

从流着鼻涕站在柜台前死活赖着不走，然后被不耐烦的店主呼来喝去的小孩子，变成了看着 PS2 眼花缭乱的画面也只是微微一笑的青年。

桌子上摆着的，也已经从整整齐齐奉若至宝的几百块钱的游戏卡，变成了随处乱扔丝毫不珍稀的 6 元钱一张的 PS 盗版盘。

曾经只在梦中出现过的 PS2，也在玩了几个小时后失去了兴趣……

一切都在变。

不变的是什么？

不变的恐怕就是我们静静地坐在电视前，默默地拿起手柄，然后等待着那些熟悉的音乐响起时那一刻的心吧。

我们在这里整理出最终幻想、勇者斗饿龙两大系列的全攻略，没有什么目的，就是想告诉大家——

一切都在变，我们游戏的心，不变。

全系列故事攻略 最终幻想 I–IX FINAL FANTASY

COMPLETE WORKS I through IX



黑暗在原本平和的世界肆虐，
一切平和的自然现象都终止，
各种灾难随后降临，
虽然世界展现出毁灭的先兆，
但人们相信一个远古的预言，
他们在虔诚的等待——
“当这个世界被黑暗所占据时将有 4 名光之战士出现……”
……
正如预言一样，
4 名年轻人出现在这个世界上，
这 4 个年轻人真的是光之战士吗？
操纵形成世界的 4 种元素力量——土、火、水、风的年轻人真的能打败敌人吗？
首先要让 4 种水晶恢复光辉，
阻止即将到来的世界崩溃！
开始吧，4 位光之战士们迈上了从未知道的路！

序章

世界即将崩溃的时候，传说可以战胜黑暗的四位光之战士出现在克瑞亚城（コーネリア）。

首先 4 位年轻人要晋见国王，国王告知他们，此国的公主被黑暗使者格兰特（ガーランド）抓走了。王国内部君臣百姓都为这位风评颇佳的公主的安危焦急万分，他们都请求战士们出手帮助。

经了解，玩家可以找到线索——格兰特把公主捉到了城北方的卡欧斯神殿（カオンのしんでん）。

在城边的村庄可以成为第一次装备强化站，花钱整理装备后就可以上路了。

来到北方的神殿，先在四个角上的房间中拿取装备，这样就能轻松面对格兰特了。

我们首先要面对的 BOSS 格兰特在进入神殿的正面门中，而我们要营救的公主就在他身后。游戏的第一次 BOSS 战，其实只要体力充沛，可以轻易击败敌人。

与公主交谈后就能回到克瑞亚城的大殿了。在大殿上，众人向国王阐述自己的使命后，国王派人在北方建了一座桥。这里再与公主对话，之后就能获得一个特殊道具（リュート）。

在出发前可以再城中转转，可以发现宝物库上着奇特的锁，而门口的守门老者说只有神秘钥匙才能打开这宝库的门，看来只有以后再来了……

出了城，走上北方刚建好的桥，走上拯救世界的道路。

一．神秘钥匙

往北方走可以看到一个洞窟——玛都亚洞窟（マトーヤのどうくつ）。走进洞内，我们可以看到魔法师玛都亚（マトーヤ）。她由于特制的水晶眼（すいしょうのめ）被盗而导致失明，突然看不见东西的她自然一直闷闷不乐，所以在交谈中也可以听出一些怨气……没得说，看来是要帮助她找回水晶眼了，就先让被黑暗肆虐的世界等一等，既然已经等过一段时间了，也不会在乎多一时少一时，再说了，找回水晶眼也不是什么难题。

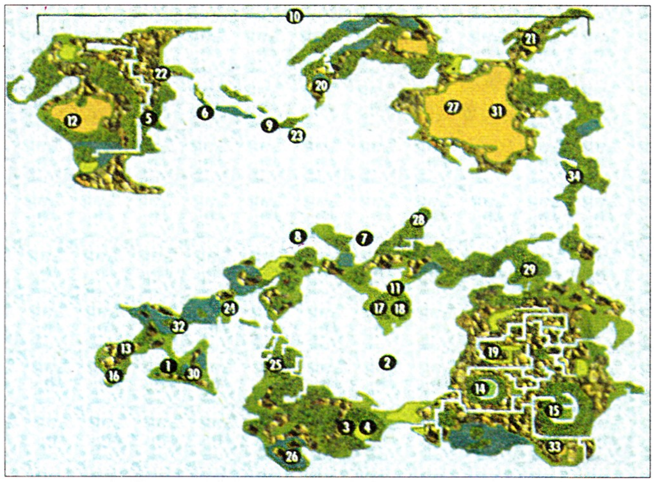
如果你注意的话，可以发现在她的身边有一些神器，听听它们的“神语”其实是一种暗示，对游戏很有帮助的。

东方有一个布拉格港口镇（みなとまちプラボカ），进镇后听说这里有海盗作乱。在左上可以看到海盗头比约克（ビッケ），击败他手下 9 个强盗后就可以将其制伏，并获得一艘船来继续我们的旅行。既然坐上了船，我们就不得不提一个小秘技——乘船时，如果你压住 A 键不放，连续按动 B 键 55 次，就会出现一个排数字小游戏，每赢一次可以获得 100 块。

乘着船到了南方的艾尔夫城，在王国宫廷大殿中可以看到已经沉睡了五年的王子，王国的臣民们都纷纷请求光之战士们帮助王子从睡梦中醒来。经过大家的调查，这一切都是一个叫阿斯图斯（アストス）的人下的诅咒，但他自事发后就一直行踪不明。在城中可以听说王城的西部区域（にしのしろ）比较奇怪，没办法，大家去看看吧。

步行来到王城西部，那里空荡荡的只有一个坐在王座上的国王，他请战士们帮他找回沼泽洞





1. アースの洞窟
2. アルディの海
3. エルフの城
4. エルフの町
5. オンラクの町
6. 海底神殿
7. カオスの神殿
8. 过去のカオスの神殿
9. カルディア诸岛
10. 北の大陆
11. 北の桥
12. キャラバン
13. 巨人を峡
14. グルグ火山
15. クレセントレイクの町
16. 贤者の洞窟
17. コーネリアの城
18. コーネリアの町
19. 冰の洞窟
20. 试练の城
21. 山顶の町
22. 龙の裹の洞窟
23. ドラゴンの洞窟
24. ドワーフの洞窟
25. 西の城
26. 沼の洞窟
27. 浮游城
28. マトーヤの洞窟
29. 港町プラボカ
30. 南の半岛
31. ミラージュの塔
32. メルモンドの町
33. リュカーン砂漠
34. ルフェイン人の町

窟（ぬまのとうくつ）里的王冠，只有王冠回归到他们手上，才能使被阿斯图斯破坏的城恢复到原状。

在向南去，可以看到一个地洞，这就是沼泽洞窟。在地下三楼的一间屋子里可以得到王冠。

回到国王所在地，将王冠交给国王，但这时候风云突变，那国王狂笑着现出本来面目——阿斯图斯！得，被骗子利用了，战斗再所难免，一番交战后除去了这个家伙，结果幸运得发现了水晶眼，真是柳暗花明。

这里大家注意，要先到玛都亚洞窟，将水晶眼交还给了魔法师玛都亚使其复明。她非常高兴，得知我们要帮艾尔夫王子苏醒，就非常大方地给了战士们清醒药（めざめくすり）。

回到艾尔夫城，将其交给王子身边的侍从就可以救醒王子。王子为表谢意，将神秘钥匙（しんぴのかぎ）交给战士们。

哈哈哈……有了钥匙就可以打开以前打不开的一些门了，记得克瑞亚城里的两扇上锁的门吗？在那里可以找到火药（ニトロのかやく）。

随后来到西方的多瓦夫洞窟（ドワーフのとうくつ），在洞中有个叫奈力克（ネリク）的老人，他正在挖运河，但现在遇到没有炸药就会无法开通的问题，战士们刚找到的炸药正好派上用场，奈力克得到火药后就会让其工程完工了。

乘船往南行就可以看到西方刚开通的运河，穿过运河就可以来到外海。

二、外海历险

过了运河，往上可以来到一个荒废的摩尔门特镇（メルモンドのまち）。镇中一片残垣断壁的景像，据了解，这些都是附近的吸血鬼造成的。而在村中还可以打听到，巨人岭（きょじんのとうげ）的巨人喜欢宝石，这些有用的消息。

在南方半岛的土之洞窟（アースのどうくつ）里可以看到吸血鬼。将其击败后可以在边上的宝箱中拿到一颗宝石（スタールビー）。这里要注意，在其屋后的神秘的石板是个让大家留下印象的地方！

到巨人岭，果然有一个巨人挡在路口，把刚得到的宝石交给他……他居然将其吃了！原来，巨人们喜欢吃那玩意……还好他吃完后就高兴得离开了，战士们得以顺利通过，呜呜，我的宝石。

到了贤者沙达洞窟（けんじゃのどうくつ），见到了贤者沙达。他会给战士们一根魔杖，并指示在土之洞窟中的那块石板前使用，呵呵……大家还记得之前说道的石板吧，就是那里了！

果然，那石板在魔杖的点击下碎裂了，露出了下面的通道。在经过复杂的道路后终于看到土之水晶了。使大地沦陷的真正敌人——土之卡欧斯分身“立奇”（LICH リッチ）突然出现，向战士们发起攻击……击败它之后上前登上台座，土之水晶便恢复了光辉。

回到摩尔门特可以打听到有关飞空艇的消息，似乎需要某种石头才能使飞空艇浮起来。

乘船往西可以来到东方的一个被新月形湖泊包围的美丽城镇——克雷斯肯特镇（クレセントレイクのまち）。在镇的右上方有12位预言家，和他们多谈谈可以了解关于本作背景的许多故事。

由于我们已经恢复了土之水晶的光辉，右方的一位预言家给了战士们一条可



以在河流湖泊中航行的独木舟（カヌー），随后在村中了解到村北洞窟中有使飞空艇浮起的浮游石（ふゆうせき），为了飞天，大家努力吧。

通过独木舟可以顺河流来到冰之洞窟（こおりのとうくつ）。在地下2楼有一个被陷阱包围的宝箱，先从这里的一个陷阱掉下去，然后用直通的阶梯爬到地下1楼，再到里面房间的陷阱，再掉下去就是宝箱前面了。哈哈……宝箱中装的果然是浮游石！

来到大陆南方的琉康沙漠（リュカーンさばく），在沙漠中使用浮游石，就可以看到飞空艇从沙中升起。走上按A就可以乘坐了。

三．海底神殿

有了飞空艇，可以方便地往来于各地。

来到河流上游的格鲁格火山（グルグかざん），火山上随处可见体力伤害区域，要准备好大量恢复道具。

在地下5楼的一间屋中可以看到火之水晶。当然，不可避免得要和火之卡欧斯——马利利斯（マリリス）交手，胜利是轻易可以达成的，随后踏上石台，恢复了火之水晶的光辉！

在北方诸岛上有许多地洞，洞中住着龙族。据这些龙说，龙王巴哈姆特（バハムート）会授予有勇气的人以称号。可是见了龙王之后，居然被要求出示勇气之证，真是见了鬼了。

据了解到的情报，勇气之证在西方的试练之城（しれんのしろ）中，由于城周无飞空艇着陆的地方，所以只好把艇停在上方半岛上再走过来。

在城中似乎一下子找不到楼梯，其实一楼的宝座就是转移地，而通过二楼的柱子也可以进行空间转移，在三楼的一个宝箱中可以找到一根类似老鼠尾巴的东西（ネズミのしっぽ），难道着就是勇气之证？

回到龙王洞穴，把老鼠尾巴交给巴哈姆特。果然，这就是勇气之证，龙王施展神威，战士们的能力全部提高了，而且获得了新的职业，谁说只有大象怕老鼠……

乘飞空艇来到奥拉克（オンラクのまち）。在这个镇中有一个用木桶做的潜水艇，但由于不能在艇中呼吸，所以不能使用。现在问题就是要寻找可以提供氧气的空气之水，真是最终幻想，这么不科学的也可以顺理成章的出现。

到地图右上的山顶镇（きんちょうのまち），在其中发现一处泉水，听说这里原本有个泉之妖精可以吸取泉底的空气之水，但她已经被抓住被卖给了商队，现在商队正在克雷斯肯特镇西方的沙漠中。

赶到那个沙漠在一片绿洲旁可以遇见商队，他们只有一种物品出售——妖精瓶（ようせいのビフ）。花 50000 大洋就可以“赎回”妖精。打开瓶子，那妖精头也不回得飞跑了。跟着她回到山顶镇，她就会给战士们空气之水作为回报了。

到克雷斯肯特镇乘上潜艇一下子就到了海底神殿。在神殿的最上层有一些被关的人鱼和一些宝箱，在西北角的宝箱中可以发现玫瑰花石（ロゼッタいし）。

在神殿最下层就看到水之水晶了。击败水之卡欧斯——克拉肯（クラーケン）后就可以使水之水晶恢复光辉了。

来到摩尔门特镇，找到右上方的学者，请他来解读玫瑰花石上的文字。

来到东方的鲁非镇（ルフェインじんのまぢ），和那里的一个居民交谈后可以得到琴（チャイム）。

据了解，在镇北的海市蜃楼只有身上带有琴才能进入。而那海市蜃楼是进入浮游城的入口。

天空人的风力被浮游城的地亚马特（ティアミット）挡住了，他们的祖先做的机器人也在那里。为了找出卡欧斯的住所，鲁非人派了 5 个战士去寻找，但他们好象被蝙蝠抓走了。

从海市蜃楼到浮游城还需要一样东西，在克雷斯肯特镇顺河流穿过一个瀑布可以来到一个洞中，那那里可以看到一个机器人，它会交给战士们一个ワーブキューブ。这样，光之战士们就可以向浮游城出发了！

四．返回过去

得到琴之后就可以进入しんきろうのとう。楼塔中有许多宝箱，而且放置比较集中。在 3 楼的可以看到特殊地带，这时就可以使用身上的ワーブキューブ。

来到浮游城（ふゅうじょう），这里据说是鲁非人的祖先建立的太空站，在这里是没有楼梯的，都是用三角形的跳跃地带来代替。

在浮游城三楼有一个能看到下界的窗子，从这窗子可以看到土火水风 4 个水晶的祭坛，可以看到 4 股力量像雾一样流入中心地中，那里也就是卡欧斯神殿所在地。

浮游城最上层楼有一条细长的通道，通道尽头的屋子中就放着风之水晶，击败风之卡欧斯之后终于恢复了全部四个水晶的光辉。

回到克雷斯肯特，十二位预言者说要消灭罪恶的源头必须回到 2000 年前，而最终的目的地就是卡欧斯神殿！！

再次来到神殿，神殿中徘徊着 5 只蝙蝠，这实际上是天空人所变。按蝙蝠所说，用 4 个水晶的光辉一起照射在房间中的黑水晶上，那么 4 种力量便会聚集在一起，而可以回到 2000 年前的卡欧斯神殿。

好，就这么办。

终于来到了 2000 年前了，这里危机四伏，敌人实力也不低。在尽头的门内有一个充满邪恶之气的石台，这时如果弹奏起序幕中公主给予的特殊道具就可以破坏邪恶的封印，打开通向最终恶首之路，公主呀公主，这么重要的宝物怎么能放在一个手无缚鸡之力的人身上！

最后就是总 BOSS 战，大家努力吧！

作者／GONZO



序

在一个遥远的异世界之中，长久以来的和平被打破了。帕拉美奇亚帝国皇帝从魔界召唤大批怪物前来，魔物们进行着大规模的屠杀，邪恶的一族妄图征服这个世界。

为了与强大的敌人对抗，费英王国建立起了一只抵抗力量，虽然在与敌人的战斗中取得了一定的成绩，但终因寡不敌众，在帝国军队的强大攻势下，费英失守了。

只有四个费英城的少年撤到亚鲁迪镇，他们的亲人在战争中被帝国军杀害了，拯救世界的重任就压在了他们身上。

帝国军潮水般的攻击，周遭战友一个又一个倒下，几天前的费英王城功防战历历在目，像是噩梦一场……

游戏主人公——菲奥尼（フリオニール）、玛利亚（マリア）、盖（ガイ）和莱因哈特（レオンハルト）突然受到帝国军的黑骑士的攻击，一一被击倒……

（一）

起义军的地下指挥部设在亚鲁迪镇的一个大房间中，海尔妲（ヒルダ）公主正和白魔导敏恒（ミンウ）谈话。

“他还能生存吗？”

“可以，他不久就可以恢复知觉，这家伙有很强的生命力。我已经进行了必要的治疗，其他要靠他自己了。”

当菲奥尼（フリオニール）醒来时，发现自己独自在一个陌生的地方。一出门，看见了玛利亚和盖，但惟独不见莱因哈特，原来他失踪了！

在会议室中

海尔妲：“你们已经完全恢复了，这很好！”

菲奥尼：“公主，请允许我们和反抗军一起和帝国军战斗。”

公主接受了众人的要求，并告诉他们一句反抗军的暗语——“玫瑰”。与公主旁边的敏恒交谈后得到第一个任务——回到费英城找到内应。

在右下方屋中可以看到撤退时不幸受伤的费英国王，想上去安慰一翻，但是……

在镇上聚集着许多优秀的同志——自称天下第一偷技的保罗（ポール）；由于在逃亡中为了掩护自己哥哥被帝国军俘获，所以认为自己胆小无能的卡修恩城王子高顿（ゴードン）；反抗军武器制造人脱布鲁（トブール）。正是这些人构成了现在反抗军的核心。



大家来到费英，这里被帝国军队所占领，自然到处都是敌人，如果和他们交谈就会引发战斗，呵呵……修炼等级的较好方式。

城里的店中几乎都是空的，只有酒店中聚集着许多士兵（从北面绕过城墙可来到酒店），在店的右上角的是酒店老板，和他交谈时说出暗语“玫瑰”后，老板就会让出他身后的暗道，走入尽头房间，里面躺着一个生命垂危的男子。

“你们想把我交给帝国军吗？那我宁可去死！”

“玫瑰！”

“噢，反抗军！我是斯各特（スコット），卡修恩王国的王子。”

菲奥尼：“你就是斯各特！高顿告诉我们说你已经被帝国军抓住了！”

斯各特：“是的……我活不了多久了。请答应一个临死之人最后的请求……咳咳，告诉我的弟弟高顿，他有极好的才能，不过对自己一定要有信心。告诉费英国王，费英城被攻占是由于波恩（ボーゲン）伯爵出卖了我们。他现在是帝国的将军了！”

玛利亚：“对不起，你知道我的哥哥莱因哈特吗？”

斯各特：“不知道……咳咳……拿着这个戒指（リンゲ）……它有着不可思议的……”

斯各特留下迷之戒指后就离开了人世。

回到亚鲁迪镇，向公主叙述了斯各特的遗言，并把戒指给公主看。公主看了戒指万分悲痛，原来这是她与斯各特的订婚信物。

随后公主就冷静下来，布置了下一项任务。要打败帝国军需要有威力强大的武器，而传说中的米斯里鲁（ミスリル）金属可以大大增强反抗军的装备的实力。据说住在萨拉马多镇的约瑟夫知道米斯里鲁金属所在地。

和敏恒交谈后，他就会加入队伍，随众人一起出发寻找米斯里鲁金属。他身上携带的独木舟（カヌー）在河流与湖泊中使用很方便。离开前再与公主交谈后又可以了解到帝国军正在将飞空艇（ひくうせん）扩建为空中战舰（だいせんかん），而一个神秘的黑骑士加入了帝国军，负责大战舰的建造工程，而现在他已经被召回帕拉美奇亚城中。

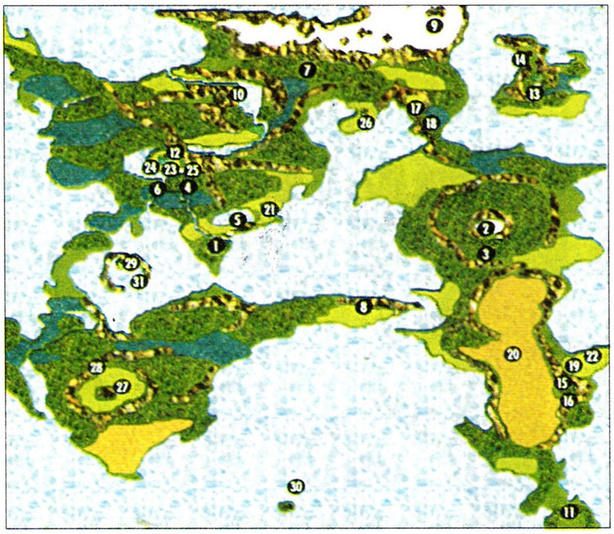
渡过北方的湖泊往东行可以到达帕鲁姆镇，从这里到波夫特镇有定期轮船来往，只要在这里付 32G 就可以乘坐。

来到波夫特，酒店中有个叫希德（シド）的人，他利用私有的飞空艇做生意，只要付一定的钱就可以到其他四个地方：巴夫斯克镇 100G，萨拉马多镇 200G，塞美多瀑布洞窟 300G，卡修恩 400G。

乘飞空艇来到萨拉马多镇，发现镇中几乎没有一个男人，经了解才知道男子们都被强拉到塞美多瀑布洞窟采集米斯里鲁金属矿去了。在一间屋子里发现了唯一的男子——约瑟夫。向他说出暗语时他却不相信，要主角们救出所有男人才肯相信我们就是反抗军，诡异的男人。

在塞美多瀑布洞窟 3 层发现萨拉马多镇的镇民，其中居然还有约瑟夫的女儿，还有神偷保罗！

保罗：“这个孩子是约瑟夫的女儿。波恩把她抓了当作人质。米斯里鲁金属在洞窟的深处，但我没能找到，但是我会帮助



1. アルテアの町
2. カシユオーン城
3. カシユオーンの南の森
4. ガテアの村
5. 北の湖
6. キャンプ
7. サラマンドの町
8. ジエイド
9. 雪原の洞窟
10. セミテの泷の洞窟
11. 大战舰
12. 龙卷
13. ディストの城
14. ディストの洞窟
15. 斗技场
16. 斗技场近くの山
17. バフスクの洞窟
18. バフスクの町
19. パラメキア城
20. パラメキアの砂漠
21. パルムの町
22. パンデモニウム
23. フィン城
24. フィン城地下
25. フィンの町
26. ポフトの町
27. ミシディアの洞窟
28. ミシディアの町
29. ミシディアの塔
30. 南の岛
31. リバイアサン

这里的俘虏逃脱的！”

来到洞窟5层，在某个房间发现了一个宝箱，不过这里有一个士官挡在路口，干掉他后就能得到米斯里鲁金属。在5层的尽头可以得到一本跳跃术（デレポ）魔法书，有了它可以直接出洞了。

回到亚鲁迪镇，在武器店将米斯里鲁交给脱布鲁，他就会制作出米斯里鲁武器和防具。以后武器店就会多了一个伙计，专卖强力的米斯里鲁武器和防具。

来到巴夫斯克镇，这里已经被帝国军所占领。在这里了解到黑骑士还没回来，由无能的波肯指挥一切，看来这是接近战舰的好时机。在镇南找到了反抗军的间谍，和他说出战舰的消息，他就会让出通路。

进入秘密通道往前行可以看到出口，但是，这时候黑骑士居然守侯在出口处！

黑骑士：“战舰已经完成了。你认为我会在没有完成工作时离开吗？当战舰的破坏力苏醒的时候，抵抗者们除了臣服将别无选择！”

外界称为无能的波肯也出现了：“你们这些傻瓜！”

追赶着他们来到外面，看到的却是战舰的升空……一切都太迟了！

再一次回到地下通道，在里面的房间里的宝箱中可以发现通行证（つうこうしょう）。

到波夫特找到希德，询问有关飞空艇和战舰的事。

希德：“就象战舰一样，我的飞空艇使用太阳火焰（たいようのほのお）作为动力，但控制太阳火焰是很危险的，过量的太阳火焰会给飞空艇的引擎带来灾难。”

但太阳火焰在哪里呢？

大家回到亚鲁迪镇。

海尔妲：“许多人在战舰的攻击中被杀了。父亲的病更重了……”

玛利亚：“敏恒先生能做些什么呢？”

敏恒：“我留在这里减轻他的病痛。菲奥尼，你必须阻止战舰。”

好无耻的宫廷魔术师！敏恒离开了队伍来到国王的房间。

敏恒：“在卡修恩的火之节三年一次。使用超级火把（エギルのたいまつ）来传递太阳火焰。如果你能找到超级火把，太阳火焰就是你的了。”

病重的国王：“斯各特被帝国军抓获时为了保护太阳火焰而隐藏了卡修恩的入口。只有用女神铃（めがみのベル）才能打开卡修恩城的大门。只有卡修恩城家族才知道女神铃所在地。”

再见公主，她建议众人再与约瑟夫见一面。难道约瑟夫知道女神铃所在地吗？

（二）

为了找寻女神铃，众人又一次来到萨拉马多镇与约瑟夫见面。约瑟夫一改先前的冷淡态度，向三人提供了一些情报并加入了队伍。原来女神铃藏在北方的雪原洞窟中（せつけんのどうくつ），而要到达雪原洞窟必须有雪上船（せつじょうせん）。约瑟夫将雪上船藏在了塞美多瀑布洞窟中，众人只好再次坐独木舟来到塞美多瀑布洞窟。

在塞美多瀑布洞窟入口附近有一块蓝色记号石头，在凹处的右上角调查可以发现秘密房间的通道，顺此道前行就可以得到雪上船。

有了雪上船就可以在雪地上自由移动了。通过一片白雪皑皑的广漠之地，来到了雪原洞窟。洞窟入口边有一条长长的阶梯，来到了地下五层，那里生活者许多大海狸（ジャイアントビーバー）。众人来到右上方一个海狸面前（大汗）——

海狸：“¥% *……”

盖：“我能听懂它的话，它说，一个铃被藏右边的墙内。”

众人顺着指示找到了右方墙壁的一条迷道。顺路前行看到了守护女神铃的アダマンタイマイ，将其击败后就可以在其身后墙上拿到女神铃。顺着右方的通道准备出洞。

走到阶梯一半的地方，猛然响起了一阵怪笑：“哈哈哈……你们将不能活着离开这里！”波肯出现在面前。

双方免不了交起手来。但那个自负的家伙交手不过几回合就往阶梯上方逃去，众人正待追击，但一个巨大的圆石顺着阶梯滚了下了。原来是诡计！！四人赶忙往下跑去，但那石头却是越来越近……在这千钧一发之际，约瑟夫挺身而出，用身体顶住了那巨大的圆石。

约瑟夫：“现在是你们的机会，快跑！！”

盖：“我不会留下你一个人的！！”

约瑟夫：“快走！不要管我！替我照顾我的女儿……”

3人退到了安全的地方，但约瑟夫却被永远地被压在大石之下！

回到萨拉马多镇，一个一直爱慕着约瑟夫的女孩子答应会好好照顾约瑟夫的女

儿。众人安心离去(不负责任的一群人)。

亚鲁迪镇。

海尔妲:“现在你们可以进入卡修恩城了。希德会把你们带到那里的。”

卡修恩城。

入城就可以看到一楼大厅中央的太阳火焰了,但没有超级火把无法获取此火种,而火把就在城中。用女神铃开启城门,刚进去就看到了高顿!难缠的家伙,见鬼,不会是帝国军成立的“对反抗军策略办公室”主任吧!

原来他也想得到太阳火焰,但由于这里怪兽过于强大,他实在难以前进。既然众人目的一致,干脆联合起来吧!嘿!强呀,识时务者为俊杰!

于是,高顿加入队伍!

城堡中有许多宝物,但最关键的超级火把在四楼,打倒守护怪兽红灵魂(レッドソウル)之后就可以获得。

回到进城口的大厅,使用超级火把获得了太阳火焰。出城后,希德的飞空艇飞了过来,这是来接他们的吗?

看!只见一艘大战舰在后紧紧追赶着,众人眼见两艘飞艇渐渐远去,情况看来十分的危急,但是大家束手无策,嘿!遗憾,没有能飞的仲间……天娜,你在那里……

回到亚鲁迪镇,得知了一个惊人的消息——海尔妲被抓了!希德的飞空艇被大战舰俘获!听说大战舰正停靠在北方补给基地。事不宜迟,众人加紧赶往北赶去。



大战舰上,防卫森严。

入口处有个卫兵正在盘查进出人等。众人靠曾经得到的通行证混了进去。

战舰中一片肃穆的景象,许多士兵们都坚守着自己的岗位。还是少惹祸为妙,其实想作战也是强制终止的。

在战舰深处找到了被关押的公主海尔妲和希德,检查铁门,发现居然可以很轻易地敲开,这是怎么回事?而那公主神情呆滞,一看就是有问题,可是我们年轻的主人公却没有注意到……

“我会带公主逃离的。菲奥尼,你们快把太阳火焰投入大战舰引擎!”希德催促着。

众人不再考虑那么多了,告别希德和公主,寻找引擎室的所在。绕过一些士兵把守的关卡,终于到达了大战舰的核心地区。将太阳火焰投入引擎的中央……突然,黑色骑士出现了。

黑色骑士:“不要认为你们已经赢了!”

玛利亚:“这个声音……我好熟悉……”

傻妹妹,那就是你哥哥吧……

菲奥尼:“快,我们必须赶快离开这里!”

逃离了大战舰,刚登上希德的飞空艇。就看到大战舰猛烈地爆炸,四分五裂……这应该可以缓解帝国攻击了。

(三)

亚鲁迪镇。国王的房间。

国王:“所有人到这里来,现在是时候了。高顿,你办事非常慎重,我希望你能成为我们的指挥者。”

高顿:“好的!我非常荣幸!”

国王:“敏恒,这个世界正陷入混乱……那禁闭的封印应该被开启吗?”

敏恒:“是的,我将去开启那魔法封印。它正是为现在这种情况准备的。”

国王:“菲奥尼,我感到龙骑士可能是我们唯一的希望,他们的故乡迪斯特(ディスト)被帝国军摧毁了,那里只有少数的幸存者,我们的的未来,就依靠飞龙(ひりゅう)了……”

……国王奄奄一息中……

国王:“请,照顾好……海尔妲……”

留下这些遗言后,国王就去世了。

高顿:“走吧……我们必须将开始的一切都结束了。”

会议室。高顿告诉众人一些关于龙骑士和飞龙的事,看来现在的目标是迪斯特了。临走前到海尔妲的房间,但她依旧是那样奇怪,遗憾的是不能彻底检查一下。

要到迪斯特,必须要有船只。在帕鲁姆镇(パルムのまち)见到了一个陌生女人。她居然主动提出要用她的船带众人去迪斯特。玛利亚感到有些不对劲。

帆船突然停止在了风平浪静的海面上,那女子突然翻脸,召集了一批海盗向众人围拢过来。原来,她就是女海盗蕾拉。

“把所有东西都留下,我会放你们一条生路。”

众人哪肯束手就擒。一场战斗势所难免,幸好那些海盗纯属乌合之众,没费多大劲就摆平了他们。

“你们赢了!快杀了我吧!!”

……

“为什么?你们不杀我?还要让我和你们一起战斗?”

蕾拉转过身,对着那些海盗说道:“傻瓜们,各就各位吧。”再转回头,“我决定要跟随你们去任何地方。”

蕾拉加入了队伍。

迪斯特城。偌大的城居然只看到母子两人。与他们交谈后才知道帝国军在水中下毒,毒杀了几乎所有飞龙。由于飞龙和龙骑士相互依存,缺少了飞龙帮助的龙骑士很快被帝国军歼灭了。现在只剩下这母子两人,还有在城堡深处的一条奄奄一息的飞龙,她似乎想说什么,但它的话无人能懂。

听说龙骑士是通过特殊的项链(ペンダント)和飞龙交谈的,如果能找到那项链的话……

在城北的迪斯特洞窟地下二层,众人找到了一具龙骑士的骨骸,在其中发现了一串项链。回到迪斯特城,佩带着这条与飞龙交谈,果然听懂了它说的话。

“我活不了多久了……毒性扩展得很快,在这场战争很久之前,一个叫理查德的龙骑士出发寻找被禁的魔法——究极术。请听我最后一个心愿——请把这个蛋(ひりゅうのたまご)沉没在北方洞窟的生命之泉中。这是挽救我种族的最后希望…….”

再次来到迪斯特洞窟,在地下五层。击败守在泉水前的吐火兽(キュイラ),来到泉水前,按照龙的遗嘱完成任务。回到城堡,飞龙已经静静离开了这个世界。

亚鲁迪镇。

据说海尔妲公主疯了?连高顿也拿她没办法,看来要我们出手了!

来到公主的房间。

公主:"我需要和菲奥尼单独谈谈。"

公主回身走到床前，侧身躺在上面说道:"过来……"

菲奥尼:"公主？可是……"

其他三个人悄声退出了房间，蕾拉不放心得回身看了看菲奥尼。

菲奥尼来到公主床边。

公主:"快！我在这里等你。"

菲奥尼面对着妖艳的公主说："这是怎么回事？你不是海尔妲！"

那"公主"听到后狂笑着露出了本来面目，原来她是帝国的拉美雅公主（ラミアクィーン）！这时躲在外面的另外三人破门而入,四人同心协力战胜了她。

菲奥尼:"谢谢你,蕾拉。"

蕾拉:"永远不要低估一个女人。"

盖:"那真正的公主在哪里？"

这是一个反抗军的士兵进门报告说：" 帝国斗技场将要举行斗技会，而奖品就是——海尔妲！你们必须快点去救她！"

这时高顿进了门。"菲奥尼,请快去救公主。"

蕾拉："菲奥尼，那我留在这里，组织反叛军。祝你们好运！"

蕾拉离开,高顿加入。

帝国斗技场。

四周一片寂静，穿过宽敞的中间战场,居然看见帝国皇帝坐在那王座上。

众人正待上前，只见一道栅栏突然降下,隔在他们与皇帝之间。

"战斗吧！胜利者将得到海尔妲——费英王国的公主！"

帝国皇帝一声令下，众人大惊！急往后退，但四周出路以被封死，原来是圈套！帝国皇帝放出了一个贝希摩斯（ベヒーモス）的怪兽，众人奋起战斗，将之消灭。正要向皇帝所在地扑去，但不幸再次陷入。

大牢中，众人正一筹莫展。突听铁门外一声闷哼，上前一看，守门的卫兵躺倒在地上，而其后站着他们曾经在塞美多救过的神偷保罗。

保罗："这是我表达谢意的唯一方式。我不想欠人的恩惠,你们走吧。"

保罗打开铁门。菲奥尼刚想开口道谢,保罗却悄声离开了。

众人在大牢内一间一间寻找公主关押地点，终于在地下二层找到了海尔妲。打开铁门后高顿抢步冲了进去。

高顿:"海尔妲,你还好吧？"

海尔妲:"哥……高顿……是你吗？"

菲奥尼:"高顿,带公主快离开。"

高顿带公主快速离开了。菲奥尼及其他两人且战且退,离开了斗技场。

来到亚鲁迪镇，发现所有反抗军都出发去费英城，准备收复失去的国土。众人往费英赶去，途中发现了反抗军临时驻扎的营地。那里的反抗军斗志高昂，高顿和公主坐在上首。

海尔妲:"菲奥尼,我不知道该如何感谢你,我们现在正准备收复费英城。"

高顿:"不断地战斗，直到消灭所有的敌人。"

费英王城。

在入口处看到了守侯着的蕾拉。

蕾拉:"嗨！你们这些家伙毕竟需要我站在你们这边！"

蕾拉再次加入。

人员齐整，大家一口气冲向最顶层，击败司令官(コートス)后,费英王城收复！

(四)

费英王城终于恢复了以往的样子,帝国军在这里造成的破坏正在被逐步修复。

大殿上。海尔妲和高顿坐在王座上，都显得很兴奋。

海尔妲:"最终，费英又是我们的了！但我一直担心敏恒，自从他出发去敏西迪亚之后就一直没有回来过，你们能去敏西迪亚找他吗？敏西迪亚是一个不可思议的地方，他们的力量或许对打败帝国有所帮助。然而敏西迪亚塔被一个魔法封印住了，你必须要找到两个假面才能进入。白假面(W. Mask しろいかめん)就藏在这个城堡的地下，这段咒文能打开地下室的大门——エケメテロエス，但很抱歉，我也不知道这扇门在哪里。"

高顿：多谢你们拯救了费英，我们永远都欠着你们一份情！在敏西迪亚塔塔内藏着最终魔法——究极术(アルテマ),它对打败帝国一定会很有帮助的。

现在目标很明显了，必须先得到他们脚下的白假面。但那通向地下的大门在哪里呢？在城中打探一下，听说现在正在城内的神偷保罗知道那扇门的位置。

众人在一间房间里找到了老朋友保罗。保罗见了众人很吃惊:"菲奥尼！大家是来吃晚饭的吧？"

"不是，我们是来打听些事的。"菲奥尼将那句咒语告诉了保罗。

保罗:"费英的隐藏门?什么藏在里面?白假面？我知道得并不多,我把我所知道的告诉你吧——在大殿上检查右上角。"

得到这一重要的提示后，众人再次回到海尔妲所在的大殿；在右上角使用那句咒文,一条秘密通道被打开了。

费英城地下隐藏着许多秘密通道，道路繁复，但许多珍贵的武器防具散布其中。由一楼左下方的楼梯往上走就可以来到镜子大厅，在镜子前如果使用那个在迪斯特获得的项链，就可以看到沉没在洞窟泉水里的飞龙蛋，而关键物品——白假面就藏在地下五层的一个房间内。

终于得到了白假面，众人接下去就要起程去敏西迪亚。去那里虽然可以直接步行。但由于路上敌人凶狠，还是乘船比较妥当。

敏西迪亚村。

这里是黑魔道士之家，有出售各种黑魔法书。

在敏西迪亚村的图书馆内，在古代之书记录了各种事物的由来，好好看看吧，具体的消息我们收录在下面：

米斯理鲁——容易加工的强韧金属物，对于魔法也有相当好的反应,可打造成魔法武器和防具。它们都被深埋于地下。

太阳火焰——在这个世界尚未有城堡时，有燃烧中的星星掉落在现在卡修恩所在地，于是有人便把燃烧中的火焰取出，再建立祭坛供奉此火焰。而卡修恩城则环绕着它建造,作为能力的标志。

女神铃——很久以前，一个富有的国王由于财宝经常被盗而要人打造一把破坏不了的锁。第一把锁仅一天就被打破了，第二把则用了两天，而第三把锁却无论如何也打不破了。国王就将其藏在雪原洞窟，就是现在所称的"女神铃"，这个铃悦耳的声音能打开任何一把锁。

飞空艇——技术进步的产物，如果社会不断进步,魔法终究有一天会消失。

龙骑士——迪斯特曾经是飞龙的故乡。有天,一个叫丹的人来到了这里,并花了 30 年的时间和飞龙建立起了感情，他成为了第一个龙骑士。

飞龙——被训练成为和龙骑士一起战斗的飞龙,可以承载好几个人和许多物品。

敏西迪亚——很久之前的魔道士们知道究极术的威力，他们所创造的这个魔

法过于强大。他们害怕自己将会卷入战争，并用这个魔法摧毁整个世界。因此，他们相约在敏西迪亚建立市镇共同生活。

假面——两个假面都被用来找寻传说中的晶体。白假面奉给地下女神像，黑假面仿佛和双重幻象有关。

究极术——很久前，神圣的魔道士们创造了这一强力魔法用以阻止大混乱。为了防止世界再度陷入混乱，他们将此魔法封印在了巨大的塔中。

在敏西迪亚城地下室，众人发现了一个女神像。根据古代之书的提示，将白假面带在了她的头上。

通过消息打探，众人得知黑假面就在南方的一个小岛上，乘船找寻了半天终于找到了那个孤僻的小岛，而岛上有一个山洞，洞窟中长满了藤蔓，很容易迷路，好不容易到地下三层，居然发现了生活在这里的假面族人。

从他们的话语中得知黑假面是他们族的宝物，就藏在洞窟深处，走过森林般蔓草繁盛的通道，来到有泉水涌出的地下五层，在一间房中发现了一个宝箱，但不可避免得与守护兽ビッグホーン交手，将其击败后就可以得到黑假面。

来到敏西迪亚洞窟，找寻那开启敏西迪亚塔入口的晶体杆。在地下一层的房间前，却有人挡住了去路。这就是和自己长得一模一样的自我双重幻象。由于已经将白假面戴在了女神像上，此时只要将黑假面戴在黑幻象脸上，它就立刻消失了。

（五）

在敏西迪亚得到晶体杆之后，众人坐船径直往敏西迪亚塔驶去。

敏西迪亚踏位于一个环形海湾的一个中间海岛上。但船行至海湾口时，只听得隆隆的轰鸣声由远及近传来。

“那是什么？！”

船内的人慌做一团，只见一波巨大的海浪席卷而来，顷刻间，那一页孤舟被无情的大海啸吞没了。

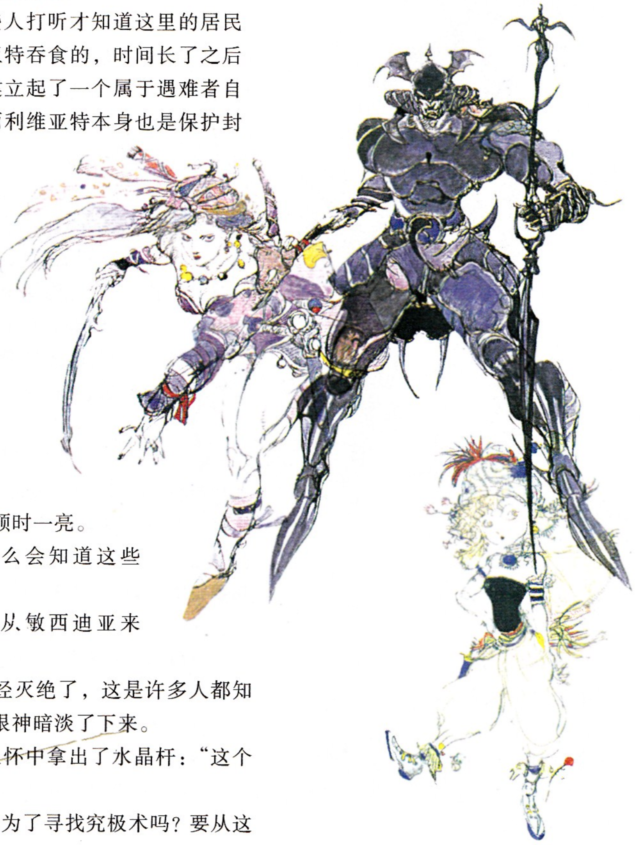
……

“这是哪里？……”菲奥尼悠悠醒转，“蕾拉呢？”

盖和玛利亚都在，惟独不见了蕾拉，四周充满了血腥味，看上去象是在某种动物的体内。

三人只好沿途找寻着蕾拉。在深处居然发现这有居民居住着。菲奥尼询问了一个老者，得到的回答居然是：“我们都在海龙王利维亚特的胃里。”

再向一些人打听才知道这里的居民都是被利维亚特吞食的，时间长了之后居然在这里建立起了一个属于遇难者自己的家园，而利维亚特本身也是保护封印的怪兽。



在那些居民中，三人碰到了一个奇怪穿着的人，交谈之下居然十分的投缘，当三人和他谈论到飞龙和敏西迪亚，那人眼中顿时一亮。

“你们怎么会知道这些事？！”

“我们刚从敏西迪亚来啊。”

“飞龙已经灭绝了，这是许多人都知道的。”他的眼神暗淡了下来。

菲奥尼从怀中拿出了水晶杆：“这个你认识吗？”

“噢，你是为了寻找究极术吗？要从这里出去只有一条路，但有个怪兽阻挡着。我想我能帮助你们吧！我的名字叫理查德（リチャード），是龙骑士一族的。”

龙骑士理查德加入了队伍！

顺着理查德的指引，众人找到了一条船，但一个巨大的虫子挡在船前，众人奋力将其消灭后得到了这唯一的一艘船。

乘船从利维亚特海龙体内的一个缝隙中逃离，终于回到了平静的海面。众人放心不下蕾拉，回到了费英王城。在大殿上大家欣慰得看到了安然无恙的蕾拉，互相问候之后，应理查德的要求来到了迪斯特。

城中那对母子还在。

母亲：“理查德！”

理查德：“爱丽娜！其他人在哪里？他们是不是……”

爱丽娜：“是的。每个人都……”

理查德：“我明白了，爱丽娜，你必须坚强。我答应你，但和平降临的时候，我会为了你而回来的。和你的儿子一起等待那天吧！”

孩子：“你是个龙骑士？”

理查德：“是的，我是你父亲的一个朋友。如果我打败了帝国，我或许能成为你的父亲。”

孩子：“我不明白你的意思，但……好吧！请杀了皇帝！”

……

离开了迪斯特，理查德的情绪非常激动，发誓为了消灭皇帝不惜牺牲一切。

于是众人乘船再次向迪斯特塔进发。

次此途径那海湾没有再遇到利维亚特的袭击，讨厌的家伙。突然，菲奥尼身上的晶体杆与敏西迪亚塔发生强烈的共鸣，一道火焰从塔顶直刺云霄，高塔的入口开启了。

敏西迪亚塔内处处潜伏着凶狠的怪兽，在第三层有火巨人兽守护，第五层为冰巨人兽，第七层为电巨人兽。过了这三道关卡之后，终于来到了最顶层——10层！

“敏恒！”众人居然看到了“失踪”已久的敏恒。

敏恒：“我正在这里等你们，前面的这道门用魔法力封印住了，我要尽我所有的力量将其打开，往后退点！”

四人退到一旁，只见敏恒将全身的法力化做一道白光击向那到禁闭的大门，门开了，但敏恒也随即瘫倒在地上。

玛利亚：“敏恒！你还好吧！？”

敏恒：“我感到好累，我需要，躺一会



儿……”

菲奥尼：“敏恒！”

……

但敏恒安然地合上了眼睛，离开了人世……

在那以敏恒以生命为代价打开的红色大门内，众人得到了寻觅以久的记录最终魔法的——究极之书。

再次回到敏西迪亚，众人听到了惊人的消息——帝国制造出了龙卷风，正在攻击北方国家。

马不停蹄地回到亚鲁迪镇，众人面对的是一堆废墟和无数的死者。

北上费英王城，所到之处一片狼籍，显然是被一股巨大力量给摧毁了。

（六）

回到费英城，看到城堡安然无恙，众人终于放下了心。但他们可以看见龙卷风正向这里卷来，情况危机万分。

海尔妲：“皇帝制造了一个龙卷风，它正向我们扑来！而皇帝本人正藏身于龙卷风的风眼里。”

高顿：“即使我们现在有了究极术，但已经没有指望了，或许，只有到龙卷风中消灭帝国皇帝！”

但如何才能进入那巨大的龙卷风，有人提议用飞龙飞入其中，但飞龙已经灭绝了呀。众人自然而然地想到了那最后一棵飞龙蛋，以及曾经在城中镜子大厅看到过的情景。好凶狠的几个人物。

再次来到镜子大厅，对着镜子使用那根项链，镜中浮现出迪斯特洞窟泉水的图像，而那个飞龙蛋，居然破壳了，一个可爱的小飞龙从中飞出。不多时，它受到了项链的指引来到了镜子大厅。

龙骑士理查德控制着飞龙，在龙卷风附近盘旋了几圈后猛然冲入到风眼之中。龙卷风中居然没有什么狂风，只是不断有怪兽上前阻挠。走到最深处发现皇帝端坐在宝座上。

“卫兵！”

两个卫兵冲了上来，四人没费多大的力就将其消灭。

“啊，你们看起来比我想象中要强大，试试这个！”

又一队人冲了过来，结果还是死！

“这样，看起来我好象低估了你们。来吧，让我们玩玩！”

皇帝亲自出手了。众人使出浑身解数终于将其打倒。

“我……我是不会死的……”

皇帝的躯体渐渐地消失在了空气中。

“让我们回费英吧！”菲奥尼兴奋地说道。

费英，洋溢着一片喜庆之气。

海尔妲：“多谢你们了。和平又会到了这片土地。多亏你们了！让我们开一个舞会吧！”

舞会上，一个叫声冲破这个愉悦的氛围。

“紧急情况！”一个受伤的士兵冲了进来，“黑骑士接管了帝国，成为了新的皇帝！原来黑骑士就是——莱因哈特（レオンハルト）”由于流血过多，那士兵倒地身亡了。

“我不敢相信！莱因哈特？我差不多要把他给忘了！”

海尔妲：“莱因哈特是黑骑士？他曾经是你们的同伴啊！”

玛利亚：“一定是皇帝用黑魔法控制了他。”玛利亚不敢相信自己的哥哥真的会做出那样的事来。

海尔妲：“是的，那可能是真的，他现在应该在帕拉美奇亚城（パラメキアじょう），你们去看看你们能做些什么吧。”

高顿：“莱因哈特是玛利亚的哥哥吗？你们将怎么做？”

盖：“不用担心，我们会做我们所应该做的。”

高顿：“我就知道你会那么说。”

由于帕拉美奇亚城四周环山，步行不能进入，众人便再次来到神偷保罗的家想打探些情报。在那里居然碰到了阔别以久的希德。

保罗：“希德看上去情况很不好……”

希德从里间迎了出来。

希德：“龙卷风也将我吸了进去，我在那里受的伤很重。噢……”

他支撑不住，回到了床上，众人跟了进去。

盖：“希德，你没事吧？”

希德：“我是个垂死之人了，照顾好我的飞空艇，我需要象你们这么好的人来好好对她……”

不多时，希德就离开了人世。

房间外。

保罗：“那就是希德的心愿。你们明白吗？当他知道他将不久于人世，他就决定要把飞空艇交给你们。”

乘船来到波夫特镇，发现飞空艇完好无损地停在镇外。

利用希德用生命换回的飞空艇，众人顺利地从帕拉美奇亚城的上方落入城中。在这个大混乱城内寻找着通向城顶的道路。在第七层中看到了坐在王位上的黑骑士，不，应该是莱因哈特！

“我想你会来的，菲奥尼。”莱因哈特狂笑着，“不管怎么说，我现在是皇帝了。要么向我下跪，要么就被毁灭！”

他站起了身，步步向众人逼了过来。

“等等！”玛利亚冲了出来，站到了莱因哈特面前。

“哥哥，为什么你要和我们战斗？”

“你知道现在是谁在统治这个世界吗？没有人！只有权利！我是皇帝！我不会让到手的权利从我手中溜走。不要挡我的路！”

双方之间的战斗一触即发，正在此时一阵阴狠的笑声从莱因哈特身后传来。他转身一看，居然有个和已经被消灭的皇帝长得一模一样的人坐的王座上。

“你不是皇帝！你这个妖怪！我不会让你拥有这个帝国的！它是我的！”莱因哈特气急败坏地想要扑上去。

但只见那皇帝把手一挥，许多黑色的火焰将众人围在中间。看来这竟然是真正的皇帝，他居然复活了！

皇帝："帝国？呵，我对这种小孩子的游戏不感兴趣。我只想把这个世界变成一个活地狱，我想我将从你开始！"

皇帝逼了上来。

危急时刻，理查德召唤来了飞龙。

"所有人都到飞龙上去！"

菲奥尼："理查德？"

理查德等众人爬上龙背后，一声呼啸，飞龙腾空而起。而理查德取出龙骑士枪，向皇帝冲了过去！

"理查德！不！！"

飞龙刚刚离开帕拉美奇亚城，身后就传来了爆炸声。降落在安全区，就见帕拉美奇亚城在轰鸣声中沉陷了下去。

费英城大殿。

海尔妲："菲奥尼！发生什么事了？"

菲奥尼："皇帝从死亡的地狱复活了。"

玛利亚："理查德，为了救我们。"

海尔妲："……"

菲奥尼："莱因哈特！让我们在一起战斗吧！公主！请允许他加入反抗军！"

海尔妲看看了看在一旁沉默的莱因哈特，迟疑了一下，但最终还是说道："好吧，那你就带领他吧。"

莱因哈特依旧沉默。

玛利亚苦苦地劝着哥哥，良久之后，莱因哈特终于转过了身："我明白了了，玛利亚。"

莱因哈特加入队伍！

海尔妲："大混乱城是一个古代的恶魔之城，而现在被复活皇帝重建了，传说进入这个恶魔之地的唯一途径是通过死亡大道的入口。敏西迪亚的魔道士们或许会知道更多的，那入口应该在敏西迪亚东边狭长海岸线附近。"

大决战越来越近了，众人先回迪斯特城给那对母子带去了理查德的噩耗，再到敏西迪亚村向那些魔道士们打探关于大混乱城的一些消息。补充好所需之物后就可以出发了。

死亡大道的入口就是敏西迪亚以北的那泓泉水。里面是走不完的迷宫和打不完的怪兽。千辛万苦，来到了大混乱城的入口。"这里是通向地狱的道路。"一块路牌上的文字赫然在目。

在一片暗无的空间里皇帝正在那里静候着。

"你们最后还是到了这里。准备你们一生中最后的战斗吧！"

没得说，战吧！

尾声

"我被击败了两次，怎么会这样呢……"

随着皇帝尖利的惨叫，万恶之首终于永远地被埋葬在了地狱之中。

费英城大殿。其他人都守候在那里。

保罗："你们终于回来了！"

蕾拉："海盗的生活真是不错，我想我还是去当我的海盗。但你随时可以让我回来！"

约瑟夫之女妮莉："祝贺你们！我爸爸在天堂一定会很高兴的！"

海尔妲："我们将重建整个世界。"

盖："看上去所有的事都结束了。"

菲奥尼："那么接下去……"

玛利亚："让我们一起生活吧！"

菲奥尼看看莱因哈特："……"

玛利亚："哥哥？"

莱因哈特："我们现在彼此都了解得太多了，一切都不可能再回到从前那样了！"

莱因哈特一个人默默得走向了大门。

玛利亚："莱因哈特！为什么？菲奥尼，请拦住他！"

菲奥尼："他是对的，我不能阻拦他，莱因哈特！将来总有一天……"

莱因哈特离开了。

菲奥尼、盖、玛利亚也向大门走去。

"走吧，这个世界还需要我们！"

作者／杜晓赓



……

我们遇见了很多敌人，但他们挡不住我们的去路。厮杀之后，我们来到了风之水晶的面前，它看上去是那么美丽、那么眩目……

正要上前，突然，怪物ランドタートル冲了出来。打倒它之后，我们才开始静静地聆听水晶诉说着一切：光之水晶被埋藏在地下，光与暗的平衡被破坏了；而我们是被拣选的光之战士，为了拯救这个世界而要要找回失落的水晶，并除掉打破坏世界和平的元凶，让世界恢复和平……

我们心情沉重地走出了这里——祭坛洞窟（さいだんのどうくつ），回到了家乡乌鲁（ウル）。

村子上方的屋子里，墙上机关可以打开密室的门，里面有些装备很有用。在告别了长老托帕帕（トパパ）、荷马克（ホマク）和尼娜（ニーナ）之后，我们又开始了新的行程。

向南前进来到卡兹村。可村里的少年见到我们后惊慌失措地逃开了。这是怎么回事？怎么空荡荡的？酒店里的人好像都被施了魔法的样子。但这里还有个正常人——希德（シド），他告诉了我们他有飞空艇，就在西边的沙地里。

乘坐飞空艇飞向西边的萨空城（サコーンじょう），这里的人都变得和卡兹村里的人一样。从国王那里打听到，一切都是北方封印洞窟（ふういんのどうくつ）中的妖魔引起。在得知萨空城的公主萨拉（サラ）已经前往之后，我们也赶紧前去帮助势单力薄的公主了。

洞窟中，遇见了萨拉公主。我们一同将那可恶的怪物铲除，公主把怪物身上的灵符扔进灵泉后，就能让所有的人恢复原状了。国王为了表示感谢，送给我们折叠式独木舟（カスー）。

之后，我们发现，四周环山，出口处被一块大石头堵住了。先回卡兹村吧，希德会提议用他的飞空艇来撞碎石头。这个提议不错，但之前需要村中一位老人把飞空艇进行强化改造，这样，我们向那块挡住去路的石头飞去……

大石头终于被撞开了，我们来到了下方的村庄卡南（カナーン）。进村后，希德急忙赶回家，原来他的妻子正卧病在床。我们问候之后继续在村中转悠，打听到了村子附近的杰诺拉（ジェノラ）上有恶龙出现！于是，我们踏上了通往山顶的道路（さんちょうへつづくみち）。

来到山顶，见到一只巨龙！结果不敌，被巨龙抓走。我们无计可施，这时，在边上的草丛内似乎有动静。过去一看，从里面突然蹦出一个人来！这个人叫德修（デッシュ），好像还失去了部分的记忆，他正在为了寻找那段记忆而环游世界，结果不幸地被恶龙抓了来……谈话间，恶龙又来了！为了不成为它的午饭，我们决定从山顶跳下，赌一赌自己的运气！当然，其结果自然是很幸运地落在了一片树林里。而且，林中的小人还告诉了我们关于小人国托萨斯（トーザヌ）的情报，并把神奇的“缩小术”（ミニマム）送给我了我们。

在下方的小人国入口处，我们使用了缩小术边变成了小人，进入了小人国。这里似乎也不太平，打听后得知，这里唯一的医生病倒了。来到医生家里，我们看出来原来他是中了毒，于是送给他“解毒丹”（どくけし）让他服下。医生为了表示感激，打开了通往小人国后山的秘密通道……

原来，通道通往维京人的基地（バイキングのアジト）。这里的海盗好像有麻烦（海盗也会有麻烦？不给别人惹麻烦就不错了），于是上前打听得知，在海口有尼布托海龙盘踞，它毁坏了几乎所有的船，只剩下了一艘“企业号”（エンターフライズ）。这群海盗看上去挺可怜的，而且还答应如果战胜了海龙就可以得到他们的那艘“企业号”，所以，我们同意了他们的请求，准备去会会那只海龙。可敌我实力相差悬殊，于是，想想别的办法好了。我们来到了尼布托神殿（ネプトのしんでん）查看，发现海龙的神像少了一只眼睛。使用缩小术钻进去看看，在尽头找到了偷走神像眼睛的老鼠。打倒它，夺回海龙的眼睛（ネプトリゆうのめ）并将之恢复原状，再回到海盗那里，得到了“企业号”。我们乘船向别处驶去……

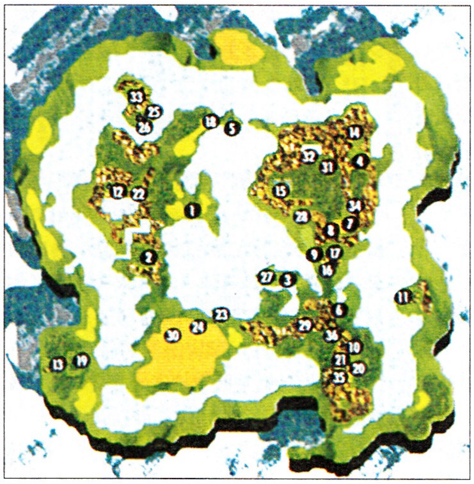
我们来到了附近的托克鲁（トックル），看到了残败的景象；而又航行至西南边的古代人之村（だいびとのむら），同样如此。只好前进至阿卡斯城（アーガスしょう），结果，依旧是城中空无一人！

我们只好乘船去北方，那里有旋涡挡住了我们的去路。在旋涡边上有一座塔——奥恩（ォーエンのとう），但只能前进一部分，不能到达最深处。于是，我们拉到葛尔干之谷，那里的智者告诉我们，只有去奥恩塔才能除掉那个旋涡，并且，我们得到了“青蛙术”（トード）。这样，我们变成了青蛙跳上了奥恩塔的二层。继续前进后，在顶层找到了火种，但要取得它还得先打倒看守它的火种的守护者（メデューサ）。苦战后，德修似乎对着火种出神，然后他奇怪地恢复了记忆，并告诉我们要消除北方的旋涡，必须先“祭神”……我们明白过来，刚想阻止德修，可是，已经来不及了，他纵身投入熊熊烈火中！

旋涡消除了，我们却失去了一个同伴。在失落和伤心中，我们乘船穿过了海峡来到东南边的基萨鲁（ギサール）——似乎是因为盛产一种名叫“基萨鲁”的蔬菜而得名。这种蔬菜是专门喂养陆行鸟的。当然，除了基萨鲁蔬菜，还盛产另外一种非常有用的东西——魔法钥匙，用来开启任何上了锁的门。

在旋涡西北方有一个月牙形的岛，上面有多瓦夫洞窟。我们发现神坛上少了一个角，原来是被盗了，当地人请求我们帮忙找回。于是来到洞窟深处的水池前，变身为青蛙后能发现一条隐藏通道，进入后就能找到偷东西的小偷了。那盗贼见势不妙，丢下神角逃之夭夭。我们拿着多瓦夫之角（ドワーフのつの）返回，将其装好。可这时，那个盗贼又回来了，他这次干脆就盗走了两个神角。我们追至火焰洞窟（ほのぉのどうくつ），在尽头除了盗贼之外，我们还意外地发现了水晶。盗贼放出火龙，我们经历了一场恶战，之后，来到水晶前，水晶给了我们指引并传授了一些能力。再次回到多瓦夫洞窟，把神角归还。可有一个临死的男子托付给我们一件事……

去托克鲁村。刚一进村就被两边的士兵抓进了大牢，到底是怎么一回事？！地牢里，我们见到了阿卡斯王，原来所有的人都被抓了。我们变小后从墙角的洞逃了出去，找到了这里的boss——まどぅしハイン。打倒他把阿卡斯王和村民解救出来，

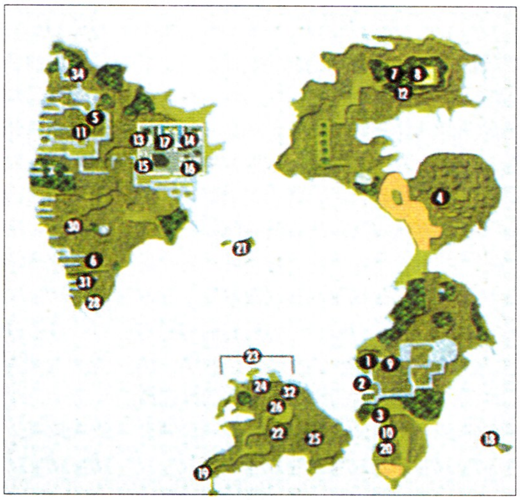


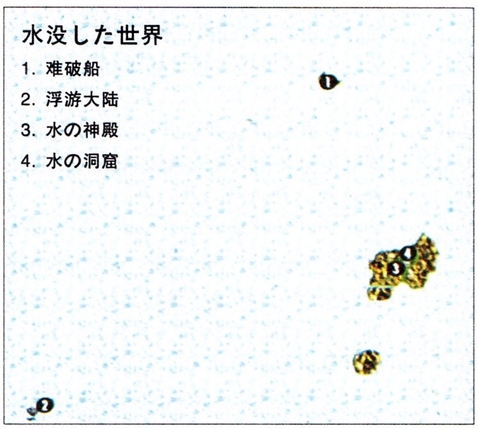
浮游大陆

1. アーガス城
2. 生きている森
3. 入江の岬
4. ウル
5. オーエンの塔
6. 回复の泉
7. カズスの村
8. カズスの西の砂漠
9. カナーンの町
10. カナーンの南の森
11. ギサールの村
12. グルガン族の谷
13. 古代人の村
14. 祭坛の洞窟
15. サスーン城
16. 山顶へ统く道
17. ジェノラ山
18. 地底湖
19. チョコボの森
20. トーザスの村
21. トーザスの抜け道
22. ドールの谷
23. トックルの村
24. トックルの西の砂漠
25. ドワーフの住む岛
26. ドワーフの洞窟
27. ネプトの神殿
28. ネルブの谷
29. バイキングのアジト
30. ハインの城
31. バルメニ山脉
32. 封印の洞窟
33. 炎の洞窟
34. ミスリル矿山
35. ミラノス山脉
36. ミラルカ谷

地上世界

1. アムルの町
2. アムルの港
3. アムルの南の山
4. 暗黑の洞窟
5. インビンシブル
6. ウネの祠
7. 禁断の地エウレカ
8. クリスタルタワー
9. 下水道
10. ゴールドルの馆
11. 古代遗迹
12. 古代の民の迷宫
13. サロニア(北西)
14. サロニア(北东)
15. サロニア(南西)
16. サロニア(南东)
17. サロニア城
18. 三角の形をした小さな岛
19. 十字岬
20. 底なし沼
21. ダスターの村
22. ダルグ山脉
23. ダルグ大陆
24. ドーガの洞窟
25. ドーガの村
26. ドーガの馆
27. ドーガの湖
28. 二本角岬
29. バハムートの洞窟
30. ファルガバードの村
31. フィヨルド
32. 魔法阵の洞窟
33. 龙の巢
34. レプリトの村





海底

1. 海底洞窟
2. サロニアの地下迷路
3. 时の神殿
4. ファルガバードの洞窟



大家都很高兴。可在庆祝之时，突然发生了地震！

我们去了往返森林，从精灵处得知，我们所处的世界只是一片很大的漂浮在海上的陆地而已，现在世界发生了重大变故，整个世界都将在这次大地震中消失——陷落海中！不过，要拯救世界不是没有办法，只要找到水之水晶就可以了。精灵还送给我们风之牙(かぜのぎば)。

在找到水晶之前，我们必须先脱离这片危险的漂浮大陆。于是，我们回到卡南村找到了希德。他让我们去寻找“时间齿轮”(ときのはぐるま)。时间齿轮在阿卡斯城，从阿卡斯王手中得到后交给希德，他把我们的船改造成了水陆两用的飞空艇。我们乘坐着新的“企业号”飞往新大陆……

海上经过寻找后，发现了一些偶尔高出水面的地方，在那里碰巧可以看见一艘很破烂的船，船上还有一个女孩子，可她已经快不行了，于是，用恢复药让她服用。她恢复后告诉我们，她是水之神殿(みずのしんでん)的水之巫女爱利亚(エリア)，水之水晶被掳走了，世界将陷入大海，她是被船主就到这里的。

爱利亚带着我们来到了水之神殿，只有水晶的碎片残存在地板上。于是，进入水之神殿后面的水之洞窟(みずのどくつ)，爱利亚解开了封印后我们进入了洞窟。在最深处，找到了水之水晶，爱利亚高兴地走了过去，可这时有人放冷箭，爱利亚不幸中箭！我们打倒了放冷箭的卑鄙之徒，但却救不了爱利亚的性命……

得到了水晶后，世界就恢复了原状，不会再有危险陷入汪洋大海中。我们也受到水晶的指引，得到了更多的能力。可又一阵地震后，我们晕了过去……

醒来时，我们发现自己身处一家旅馆中。这里是阿鲁姆村(アムル)，飞空艇在

村外安然无恙，可被链子锁着。原来是叫哥夫林的家伙干的。我们立即前往哥夫林之家找他，但有一条沟横在眼前。回到阿鲁姆村，下水道内，我们救出了几个孩子，并且在下水道深处的老巫婆那儿得到了浮游之鞋（ふゆうそうのくつ）。有了它，就可以飘过那条沟到达哥夫林之家。我们看见了他身后的水晶，于是便和他开战。打到一半，哥夫林察觉我们不好对付后逃走了，而那个水晶也是赝品。不过他在匆忙中遗落了钥匙……

我们返回村子，乘上飞空艇。在一个很大的王国的上空，我们被袭击了，“企业号”坠落地上，看到了两兵人马正在开战！

赶紧逃到西南边的村子，打听到这里是萨罗尼亚城，正在起内讧。我们在酒店里救出了被困的萨罗尼亚城的小王子阿鲁斯（アルス）。当晚，在王宫睡得很不塌实，有人在跟踪国王，这个人想要杀害国王，他也是挑起这场战事的元凶。我们挺身而出，可发现这家伙竟然是一个妖怪。取得胜利后，老国王归西，由小王子登上王位，继而平息了内乱。然后，我们得到了王宫中珍藏的武器道具和王宫中唯一的飞空艇，在经过右边宫殿里的人的修理后（修理后得到“鹦鹉螺号”（ノーチラヌ）），我们就可以乘坐它继续遨游世界了。

原先，南方有一处特别的地形，那里的山谷中有很强的气流影响我们，飞空艇无法进入。但新型的“鹦鹉螺号”不怕这种气流的干扰，我们轻易地驶入了多卡之家。这里有很多可爱的莫古，但是，它们似乎不欢迎陌生人。此时，有一个魔导师过来赶走了莫古，他是多卡。传说中的大魔导师诺亚有两个徒弟——乌奈（ウネ）和多卡（ドーガ）。多卡十分友好，未等我们介绍，他就知道了我们的身份和来意，于是领着我们到了村里的祭坛，令飞空艇拥有了潜水的功能。

通过海底的通道，我们来到多卡之村（ドーガのむら），这里都是多卡的徒弟，会传授高级魔法。在东南三角形的岛下方的海底洞窟，有很珍贵的武器装备。然后前往乌奈祠堂（ウネのほこら），她正在熟睡中。我们见叫不醒她，只好从她的鹦鹉下手，打听到：需要时间神殿（ときのしんでん）的竖琴（ノアのリュート）。那只好先去时间神殿取竖琴让乌奈清醒了。恢复了知觉的乌奈指引我们去古代遗迹。在尽头，我们发现了终极的飞空艇——克难号（インビンシブル）。乌奈在领着我们参观了飞空艇的内部设施之后，把火之牙（ひのきば）给了我们，并让我们好好准备一下。然后，她离开找卡多去了。

我们开着“克难号”飞行到乌奈祠堂上方的魔剑士之村——法鲁卡巴多（フアルガバード）。村中右下角的瀑布处，有一把黑暗剑。再乘着“克难号”飞过山头来到黑暗洞窟，在尽头打倒怪物后得到土之牙（つちのきば）。

刚一回到多卡之家就被传送到多卡之洞。多卡和乌奈为了考验我们的实力与我们交手。虽然万般无奈，但还是要打败他们。临终前，二人很欣慰，给了我们开启禁地和水晶塔的钥匙（エウレカのかぎ、シルワスのかぎ）。

终于要面对最后的决战了……

我们前往古代人民迷宫（だいのたみのめいきゆう）。途中，会遇到即使用飞空艇也无法飞越的四对石像。用身上的四种牙，破解了四对石像。古代人民迷宫中间是水晶塔，我们必须到达那里。进入迷宫后，在前面的屋子里有土之水晶（つちのワリス），打倒它的守护者之后，得到了最后的指引。

然后，通过迷宫到达水晶塔，迎面的屋子里有一面镜子，使用了禁地钥匙后，我们被吸入了传说中的禁地。这是一个神秘诡异的地方，一路上可以找到很多终极武器（一共5种），之后就可以得到2种最终职业：贤者和忍者；在禁地尽头有两个贤者出售终极魔法，扳动上方的机关，打开了右边的秘道，里面有全套的水晶防具和忍者飞镖。

我们准备齐全后，用另一把钥匙打开了水晶塔内部的大门，一路来到了六层。镜子前，我们看到了我们最初的景象。原本沉睡的五头巨龙苏醒了，这时，多卡的灵魂出现在空中，他召唤来了萨空国的公主萨拉、德修、希德、萨罗尼亚国王阿鲁斯和阿姆鲁的一个老者，让他们替我们抵挡住五头巨龙。于是，我们得以顺利地到达塔顶。

在结果了守门的家伙后，暗之世界的邪恶主宰黑暗之云出现在眼前……我们不敌，全军覆没……

再度醒来后，发现了一张张熟悉的面孔，包括多卡和乌奈。我们很沮丧，开始泄气了。但大家都鼓励我们，多卡和乌奈更是将他们的力量注入了我们的体内……我们背负着大家的希望，再次踏上了通往暗之世界的路！

暗之世界就如同它的名字一样，就连空气都异样。我们救出了被困在四方暗之水晶内的暗之战士，至此，所有的战士集合在一起，向黑暗之云发起了最后也是最强的挑战。

正义终将压倒邪恶。经过了一轮又一轮的苦战，我们胜利了，世界恢复了和平。

作者／小涛



ファイナルファンタジーIV
FINAL FANTASY IV

巴隆城(バロンじょう)上空,一队巨大的红翼飞艇带着震耳欲聋的轰鸣声缓缓升空，然后迅速飞向远方。红翼飞艇在这个世界就是力量的象征、空中的霸者，而巴隆王国则是凭借这一点成为了最强的军事帝国。强大的军事实力暗藏着不断扩张的野心，终于有一天，这支强悍的军队攻击了一向爱好和平的米希蒂亚（ミシディア)，目的是夺走他们手中的水之晶体。赛希鲁（セシル）是红翼飞艇队的队长，和红翼飞艇队的霸道行为不同的是他是一个正直的黑暗骑士，虽然他对自己的行为感到羞愧和不安，但是身为一个骑士的天职却要求他对国王的命令无条件地执行。在完成了本次任务后，赛希鲁下令全队返航，万万没有想到的是在返航途中他们遭到了魔鬼的袭击，这种事情以前从来没有发生过，难道它预示着某些不详事件的开端吗？回到巴隆将水之晶体交给巴隆国王后，赛希鲁终于忍不住向国王询问为什么要从善良的米希蒂亚人手中抢夺晶体，国王对于赛希鲁的询问十分不满，加上奸险小人在一旁煽风点火，国王一怒之下撤消了赛希鲁飞艇队队长一职，甚至连帮忙求情的龙骑士卡因（カイン）也一并处罚，并且命令他们二人第二天一早将一件包裹送往雾之谷（ミストのどうくつ)。赛希鲁郁闷地走出王宫,在回家的途中遇到了天才的机械师希德（シド),希德听说了国王的决定之后非常吃惊，还告诉赛希鲁国王现在正下令加紧制造新式飞艇,不知道要干什么。晚上,赛希鲁的恋人珞莎（ローザ）在得知这个不幸的消息后前来探望，赛希鲁现在萎靡不振的样子时令她十分担心，明天一早二人就要分离了,但是现在他们竟然沉默无语……

次日清晨赛希鲁和卡因一同出发前往雾之谷。在巴隆周围散落着许多小村庄，可购买道具。二人进入西北方的雾之谷，在击败一条挡道的雾龙之后就可以进入雾之村(ミストのむら)了。此时带在赛希鲁身上的国王给的包裹突然自动打开，化作一团巨大的火球，熊熊的烈火吞噬了整个村庄。二人目瞪口呆，只能眼看着村庄化为灰烬却无能为力，原来这是一个阴谋，国王利用他们充当了杀人凶手。二人发现有个小姑娘伏在母亲的尸体上哀哀痛哭，原来小女孩妈妈的坐骑雾龙不知为何从天上掉了下来，摔死了她妈妈。赛希鲁闻言十分难过，急忙向小女孩道歉。女孩得知面前二人就是杀害母亲的凶手时，愤怒地和赛希鲁打了起来，在战斗中小女孩召唤出一个巨人，一阵地动山摇后，众人失去了知觉……

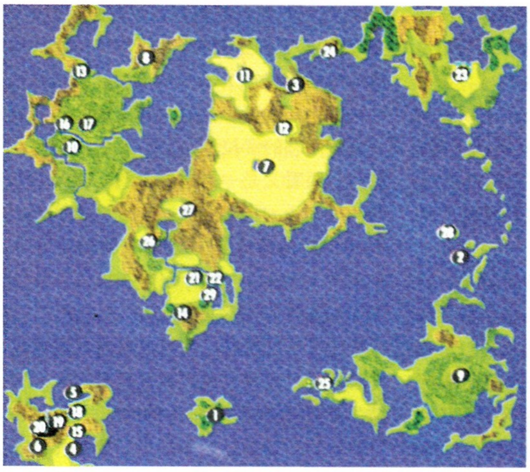
不知过了多久，赛希鲁慢慢醒来，发现卡因不知去向，于是他连忙将小女孩送到东北方的小村卡波（オアシスのむらカイポ)。半夜巴隆士兵冲进客栈,扬言奉国王之命，要将雾之谷的召唤师斩尽杀绝。面对如此残暴的国王，赛希鲁愤怒了，将巴隆士兵击退后，小女孩莉迪亚（リディア）看出赛希鲁是个正直的好人，终于原谅了他。赛希鲁在村中听到传言有人救了一个病重的巴隆姑娘，听完村民的叙述后赛希鲁心中不由得一惊，难道是恋人珞莎吗？他连忙赶到村子右上的小屋，果然见到了昏迷不醒的珞莎，在梦中还不停地呼唤着赛希鲁的名字。赛希鲁心急如焚，旁边的医生说唯一的希望是去安特利恩（アントリオン）找到红宝石（さばくのひかり),否则将十分危险。临行前赛希鲁听到村民谈到魔法师泰拉（テラ）的女儿安娜



(アンナ)爱上了一个流浪的吟游诗人，老泰拉极力反对他们相爱，并禁止安娜和小伙子会面，于是这对热恋的情人一起私奔到了达姆言城(ダムシアンじょう)。

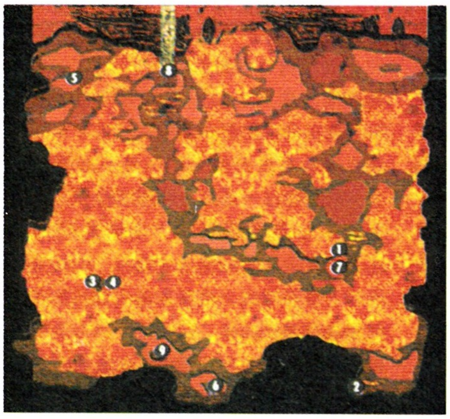
赛希鲁和莉迪亚来到东北方的地下通道，这里是到达达姆言城的必经之路，在此处他们遇到魔法师泰拉。泰拉看见赛希鲁一行非常高兴，因为前方有个八爪章鱼怪拦住去路，泰拉人单力薄正在寻求帮手，由于赛希鲁持有黑暗之剑，所以泰拉想请赛希鲁帮忙。众人合力击败了章鱼怪，进入了达姆言城的领地，这时天空突然出现了巴隆的红翼飞艇，一通狂轰烂炸之后城堡成为了一片废墟。众人急忙冲进城内，发现泰拉的女儿安娜已经奄奄一息，愤怒的泰拉不由分说抓住吟游诗人就打，眼看又是一场悲剧上演，虚弱的安娜叫住二人，将事件的原委告诉泰拉。原来这位吟游诗人正是达姆言城的王子吉鲁巴特（ギルバート)，巴隆王国的新任红翼飞艇指挥官高鲁贝兹（ゴルベーザ）率兵夺走了火之晶体。安娜此时求父亲原谅并答应她的婚事，说完就气绝身亡了。义愤填膺的泰拉不顾众人的劝阻去找高鲁贝兹报仇。吉鲁巴特亦因为安娜的死而悲痛欲绝，后来在赛希鲁和莉迪亚的鼓励下重新振作了起来,加入了队伍。

三人乘坐吉鲁巴特的气垫船一路沿着海滩向东行来到了怪兽安特利恩的巢穴。就在众人正要拿取红宝石的时候，一向温顺从不攻击他人的怪兽突然发动袭击，虽然经过一番战斗降服了怪兽，但赛希鲁还是隐隐感觉到了未来危险的气息。三人乘气垫船返回卡波村，用红宝石治好了珞莎的病。珞莎告诉大家，在这个世界共有四颗晶体，它们是世界力量的源泉。水之晶体在米希蒂亚，火之晶体在达姆言城，风之晶体在珐布尔（ファブール)，土之晶体在托罗亚（トロィアじょ



地上世界

1. アガルトの村
2. アダマン岛の洞窟
3. アントリオンの洞窟
4. エブラーナ城
5. エブラーナ大陆
6. エブラーナの洞窟
7. オアシスの村カイポ
8. 磁力の洞窟
9. 试练の山
10. ゾットの塔
11. ダムシアン城
12. 地下水脉
13. チヨコボの村
14. チヨコボの森
15. 传说の大穴
16. トロイアの町
17. トロイアの町
18. バブイルの巨人
19. バブイルの塔（地上）
20. バブイルの塔への通路
21. バロン城
22. バロンの町
23. ファブール城
24. オブスの山
25. ミシディアの柙
26. ミストの洞窟
27. ミストの村
28. ミスオルの村
29. 昔の水路

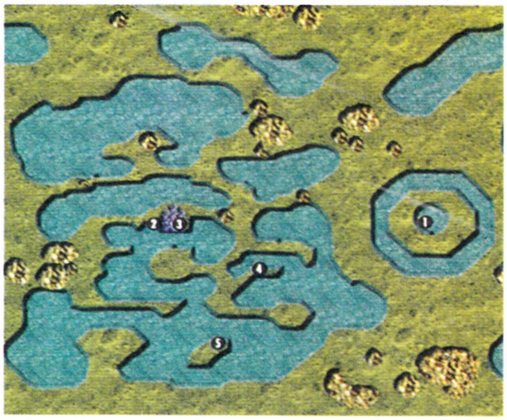


地下世界

1. 开发室
2. 锻冶屋のククロの家
3. 幻兽の洞窟
4. 幻兽の町
5. シルフの洞窟
6. トメラの村
7. ドワーフの城
8. バブイルの塔（地底）
9. 封印の洞窟

月

1. 幻兽神の洞窟
2. 月の民の馆
3. 月の地下溪谷
4. 月の地下通路
5. ハミングウエイ一族の住处



う）。现在水火二晶体已被高鲁贝兹夺走，下一个目标一定是离此不远的珐布尔。而去珐布尔必须翻越霍布斯山脉（ホブスのやま），山中有巨大的冰壁拦路，只有用火魔法才能清除。身为魔法师的蕾迪亚本来可以轻易使用火魔法，但是由于故乡那场大火在她心中留下了噩梦般的阴影，使得火魔法被封闭了。但是无论如何众人还是决定要赶往珐布尔，珞莎觉得自己伤病未愈，去的话只能给大家带来麻烦，赛希鲁正为此犹豫不决，这时经历过生离死别的吉鲁巴特王子再也忍不住了，大声责备赛希鲁，难道你还看不出来她再也不能和你分离吗？当头棒喝使得赛希鲁翻然醒悟，以后我们再也不分开了！半夜时分，由于白天心有所感，思念安娜的吉鲁巴特一人悄悄来到小河边，独自弹起心爱的竖琴，突然从河里蹿出一怪物，正当吉鲁巴特不知所措，安娜的灵魂出现，鼓励吉鲁巴特勇敢战斗。在爱的激励下，吉鲁巴特终于打倒了怪物。

众人来到霍普斯山冰壁前，这里果然只有使用火魔法才能够通过。在众人的开导之下蕾迪亚终于解开了心结使出火魔法熔化了冰壁。通过冰壁后在山顶见到一空手道武士被怪物围攻，忙上前帮忙。获救后的空手道武士自我介绍说他名叫杨（ヤン），是珐布尔卫队长。赛希鲁于是把他们的推测告诉了杨，听完赛希鲁的话后杨感觉事态紧急，立即带众人赶往珐布尔面见国王。来到珐布尔没想到国王因为赛希鲁是黑暗骑士而心存疑虑，赛希鲁果断地要求国王立即采取防卫措施。不一会巴隆的红翼飞艇开始进攻，众人寡不敌众，且战且退来到晶体室。这时出乎大家意料的是龙骑士卡因出现在众人面前，他竟然将赛希鲁打倒，愤怒的珞莎大声斥责卡因，高鲁贝兹命令卡因将晶体和珞莎一起带走。情况紧急，众人来到城内宿屋商议，决定立即回巴隆营救珞莎。但是为了避开巴隆强大的空中力量，赛希鲁决定乘坐国王提供的大船由海路向巴隆进发，。在行进途中船不幸遇到海龙王的袭击而沉没了……

沙滩上，赛希鲁从昏迷中醒来，发现只剩自己孤身一人，恋人战友生死未卜，不禁悲从中来。向东行至米希蒂亚，这里的人对赛希鲁充满敌意，开来人们还不能忘记赛希鲁率众强夺水之晶体一事。米希蒂亚城主听完赛希鲁的叙述后告诉赛希鲁，由于他是黑暗骑士，对魔鬼没有抑制作用，只有至东方的希莱恩山脉（しれんのやま）转职成光明骑士之后才具备对抗黑暗之神的力量。为了保护赛希鲁，城主派波罗姆（ポロム）和帕罗姆（パロム）二姐弟随行。别小看这二姐弟，他们的黑白魔法十分厉害。在在希莱斯山半山腰上赛希鲁再次遇到了魔法师泰拉，他因感受到此山蕴藏着巨大的能量，特地来此修练流星魔法。大家闻言吓了一跳，流星魔法是传说中的最强魔法，威力之大自不必说，同时亦非常危险，搞不好会和敌人同归于尽。以泰拉目前的年龄和体力，实在是凶多吉少。但是泰拉为了给爱女报仇，早把性命抛在脑后。众人击败了高鲁贝兹手下四魔将之一电魔后，进入了山顶的古墓，赛希鲁接过自天而降的传说中光之神剑，成为真正的光明勇士。

回到米希蒂亚，城主打开被封印的巴隆地下通道，来到巴隆镇。在酒吧意外地遇到了在海上失散的杨，赛希鲁上前问候却遭到了攻击，原来他受到高鲁贝兹的控制而迷失了心智。打败杨后利用杨手中的钥匙打开镇左边的门，穿过地道经护城河进入巴隆城。城内静悄悄空无一人，在皇

宫消灭假冒国王的高鲁贝兹手下四魔将水魔后，机械师希德冲进来，告诉大家城内有一艘隐藏的飞艇。事不宜迟，众人跟随希德走出宫殿。经过一条通道时两边的墙壁突然向中间挤压过来，眼看众人就要被压成肉饼，就在此时波罗姐弟推开众人跳在墙壁前，同时使出石化魔法，化作两座石像挡住了墙壁。看着两个活泼可爱的孩子变成冰冷的塑像，众人痛不欲生，泰拉更是顿足捶胸，发誓与高鲁贝兹势不两立。

希德启动了飞艇，龙骑士卡因作为高鲁贝兹的特使前来传信：用土之晶体交换珞莎，否则珞莎性命难保。乘飞艇来到巴隆西北方由八姐妹统治的女儿国托罗亚，发现土之晶体已被黑暗精灵偷走。众人在城内见到重伤卧床的吉鲁巴特王子，得到一件道具竖琴(ひそひそう)。

东方的洞穴（じりょのどう）是黑暗精灵的老巢，那里丛林茂密，飞艇无法着陆。托罗亚的北方有个陆行鸟村，捉住紫色的陆行鸟可进入精灵洞穴。洞中有异常强大的磁场，众人战斗十分吃力，即使在托罗亚换上非金属装备也同样不会捡便宜。黑暗精灵凭借强大的磁力很快将我方打败，远在托罗亚的吉鲁巴特王子不顾医生护士的劝阻，奋力弹起竖琴，琴声封住了黑暗精灵的魔力，磁场消失了。勇士们拾起武器，经过一番激战，夺回了土之晶体。

回到托罗亚，八姐妹见到晶体异常高兴。此时卡因如幽灵般赶到，命令赛希鲁随他一起去见高鲁贝兹。乘飞艇来到一座塔内，一路拼杀在顶层见到高鲁贝兹，没想到将晶体交出后他竟卑鄙地翻脸不认账，拒不交出珞莎。泰拉再也忍不住，冲上去和高鲁贝兹交手。高鲁贝兹的确异常强大，各种攻击对其均无效，泰拉最后不顾一切地使出流星魔法，强大的力量将泰拉击倒，可恶的是高鲁贝兹竟仍然毫发无损。赛希鲁有些绝望了，难道高鲁贝兹真的不可战胜吗？为保护大家，赛希鲁冲上去挡住高鲁贝兹，无奈功力相差太远，就在高鲁贝兹举剑要斩草除根的一刹那，令人惊异的是高鲁贝兹手中的剑突然停了下来，眼中流露出迷茫的神色，口中不住喃喃自语："你是谁?你是谁？"流星魔法虽未将高鲁贝兹击溃，但却大大削弱了他的力量，使得卡因摆脱了控制。赛希鲁冲进了塔顶，在千钧一发之际救下了珞莎，一对历尽劫难的恋人终于重逢。此刻卡因道出令人吃惊的实情，当时自己神志昏迷受到高鲁贝兹的控制，但内心对珞莎的强烈爱慕之情使他做出绑架珞莎之举，目的是为了证明自己在各方面都比赛希鲁强！这时塔即将爆炸，珞莎使用魔法将众人送回巴隆。大家正担心高鲁贝兹会使用四颗晶体去干什么坏事，卡因却告诉大家这个世界共有八颗晶体，在地底世界还有四颗黑暗晶体，当全部晶体聚合时，通往月球之门将被打开，说完交给赛希鲁一把地底之钥(マグマのいし)。

众人为了寻找通往地底世界之门而乘飞艇周游世界。他们来到阿卡特村（アガルトのむら），村中有一口古井，使用地底之钥后村外山崩地裂，出现了一个巨大洞口，原来这就是通往地底世界之门。勇士们来到地底世界，意外地发现高鲁贝兹的飞艇正在和地面的坦克激战。众人乘坐的飞艇被流弹击中，迫降在德瓦夫城（ドワーアのしろ）附近。在城中见到地底世界的国王吉欧特（ジオット），得知两颗黑暗晶体已被高鲁贝兹夺走，城中的晶体由于坦克部队的顽强抵抗完好无损。众人在国王带领下进入晶体室，没想到正撞到高鲁贝兹。仇人相见分外眼红，虽然赛希鲁他们已今非昔比，无奈高鲁贝兹太强大了，正在苦苦支撑之际召唤师蕾迪亚及时赶到，众人合力终于打败了高鲁贝兹。多日不见，蕾迪亚出落得楚楚动人，原来她跌入大海后被海王带到唤兽之岛，黑魔法和召唤术得到大大加强。但是高鲁贝兹却趁众人疏忽之际偷偷拿走了晶体。



为扭转不利局面，吉欧特国王建议趁高鲁贝兹注意力集中在最后一颗晶体上时袭击巴贝尔塔，夺回失去的七颗晶体。从城内的秘密通道进入巴贝尔塔，发现晶体已被转移到地面，而高鲁贝兹制造的超级加农炮已对准德瓦夫城即将发射。众人冲进主炮控制室，巨炮发射已经进入倒计时，眼看地底世界即将毁于一旦，关键时刻杨把众人推出门外，将自己反锁在屋内。其他人出塔后希德驾飞艇正好赶到，背后高鲁贝兹的飞艇紧追不舍，希德开足马力让飞艇冲出地底，自己跳下用炸弹将洞口炸毁封闭。

回巴隆城找到希德的徒弟，给飞艇改装加上锚钩，将以前用过的气垫船拖到艾伯伦城（エブラーナじょう）附近，换乘气垫船到左边山洞。艾伯伦城已经被毁，全城人们躲在洞中继续抵抗。王子为救父母只身前往巴贝尔塔，众人急忙前进，半路救起被高鲁贝兹手下四魔将之一火魔打倒的王子艾吉(エッジ)。在塔顶王子遇到了自己的父母，但是他们已被高鲁贝兹变成凶猛的巨兽，王子不得已和父母决斗。击败火魔后，艾伯伦的大臣带领手下急匆匆赶到，王子嘱咐他们随时提防敌人入侵后，随赛希鲁进入晶体室。看见七颗晶体熠熠生辉，众人大喜，不料刚要上前却掉进早已设下的陷阱中跌落到地底世界，真是功亏一篑呀！由于巴贝尔塔通天彻地，再往塔顶已不可能，众人于是只好令作打算。出塔后发现敌人停靠的飞艇，偷偷开走来到德瓦夫城面见到吉欧特国王。国王将女儿卢卡的项链（ルカのくびかさり）交给赛希鲁，原来这项链正是开启西南方封印之洞（ふういんのどうくつ）的钥匙。由于飞艇无法飞过熔岩，众人一愁不展，没想到在城内找到了养伤的希德，将飞艇进行了改装。

西南的托姆拉村（トメうのむら）有很强的装备，在唤兽之岛（げんじゅうのどうくつ）可收到阿斯拉女王（アスラ）和海王（リヴァイア）两个威力巨大的召唤兽。与阿斯拉女王交战时，她会不断给自己加HP，给她加上反弹魔法，她加的血会补到我方身上。在斯鲁夫洞穴（シルフのどうくつ）的深处见到了被精灵族守护的昏迷不醒的杨。唤兽之岛和斯鲁夫洞穴到处是灼热的岩浆，走在上面会损失大量HP，敌人也非常的厉害，所以说建议将珞莎练至LV. 35后习得漂浮魔法（レビテト）再进入。

在封印之洞拿到最后一颗黑暗晶体，出洞时高鲁贝兹又控制了卡因的神志，偷袭赛希鲁夺走了晶体。吉欧特国王见最后的希望破灭，忙叫赛希鲁到地面找米希蒂亚城主帮忙，重病缠身的希德连夜为飞艇加装了钻头，赛希鲁一行乘飞艇从地底世界的右上方火山口冲出地面。

在米希蒂亚，城主已等候多时，在众人虔诚的祈祷下，传说中的奇迹月亮飞船大鲸终于出现了。乘坐月亮飞船来到月亮神殿，月亮老人福索亚向众人说明了一切：福索亚的哥哥建造了飞船大鲸，乘其来到地球，并和一地球女孩相爱，生下两个男孩，其中之一就是赛希鲁。魔鬼热姆斯一心想消灭地球人，当年被月亮老人福索亚和他哥哥联手击败，如今被八颗晶体封印在地下长眠，但他邪恶的意念一直未停止活动。他控制了高鲁贝兹的神智，利用他收集地球八颗晶体，目的是为了激活巴贝尔塔内的巨型机器人，消灭地球的生命。时间紧迫，众人急忙赶回地球，可惜已经晚了一步，巨型机器人已经复活，并大肆进行破坏，地球已经到了生死存亡的关键时刻。此刻地底世界的吉欧特国王率领坦克部队，希德集合了巴隆所有的飞艇，一起对机器人展开围攻，无奈机器人装甲坚厚，他们的攻击起不了任何作用。赛希鲁毅然乘飞艇从巨型机器人的口部进入机器人体内，在途中遇到高鲁贝兹的四魔将联手攻击。机器人心脏部位是中枢CPU，十分厉害，关键是将前面加HP的小球消灭后集中攻击其主体，将其消灭后，机器人终于瘫痪了。

高鲁贝兹气急败坏地闯进来，大骂众人破坏了他的计划。月亮老人用魔法使高鲁贝兹恢复了神智。令人震惊的是他竟然是赛希鲁的亲弟弟，赛希鲁此时心中的痛苦可想而知，大仇人竟然是自己的亲生弟弟！高鲁贝兹痛悔交加，发誓一定要回月球找热姆斯算帐，月亮老人怕他有失也一同跟了过去。赛希鲁知道月球之旅十分危险，命令罗莎和蕾迪亚留在地球，罗莎刚要抗议，蕾迪亚一使眼色，二人退了下去。飞船抵达月球，两位小姐不知从何处又钻了出来，原来她们偷偷躲在船内根本没离开，没有什么危险能够拆散赛希鲁与珞莎这对生死恋人。最终之战前，先回巴隆城内收服巴隆国王的化身：召唤兽奥丁（オーディン）。在月球的巴哈姆特山洞（げんじゅうしんのどうくつ）可收到万兽之王：巴哈姆特（バハムート）。



众人赶到月亮神殿，此时月亮老人和高鲁贝兹已经进入封印地穴很久了，赛希鲁担心他们会有不测也冲了进去。地穴中的敌人异常凶狠，但是仍然阻止不了勇士们前进的步法，一路拼杀到达地穴深处，看到月亮老人、高鲁贝兹和热姆斯正在激战，只见二人同时使出流星魔法，热姆斯终于倒下了。众人正在兴高采烈庆祝之际，没想到热姆斯并未死亡，相反却激发了他的无比仇恨，他的仇恨化作一只巨大的怪兽，将众人卷入无穷的黑暗之中。在地球上米希蒂亚城主和众人地不断祈祷之下，五位勇士又站了起来，赛希鲁从高鲁贝兹手中接过一块晶体，击碎了热姆斯的外壳，向他发起了最后的攻击！……

正义最终终于战胜了邪恶，万恶的魔鬼热姆斯倒在了勇士脚下。高鲁贝兹为了忏悔自己的罪孽，决定随月亮老人修行，这是一个漫长的黑暗之旅，也许今生今世再也不能和赛希鲁见面了，在众人的劝导下，赛希鲁终于冰释前嫌，一对患难兄弟终于重归于好。劫后余生的人们满怀对未来的憧憬废墟上重建家园。不久，曾一同战斗的伙伴们收到了巴隆王国的请柬——参加新国王赛希鲁的登基大典和与皇后珞莎的婚礼，众人欣然前往祝贺，但是在来宾中却见不到龙骑士卡因的身影……遥远的山峰上卡因正默默地为两人祝福，月球上的高鲁贝兹相信此刻也能感应到赛希鲁心中的喜悦和对他的思念之情吧：“永别了，亲爱的赛希鲁！！……”

作者／HIGHWIND

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

巴斯和他的陆行鸟正在森林中休息，之后一阵惊天动地的声音吓坏了他们。没办法，去看个究竟吧！

出森林后往右边走会发现一颗陨石，这里可以救出雷娜和格纳夫。美丽的雷娜要求你与他们一起行动，不过主角却喜欢独自浪迹天涯，没办法雷娜和格纳夫只有一同离开。

出陨石往左上方前进会发生事件，没办法又救了他们一次。事件后，主角只有决定和她们一起行动了。

继续往上进入海贼洞窟，在里面偷船时被发现了，这里同伴女海贼西莉斯也会出现，发生事件之后该角色便会加入。

拿到船后直接向东北方的风の神殿前进，和大臣交谈得知雷娜的父亲已经在里面了。

到达最上层放置水晶处，可是却看不到雷娜的父亲，接着水晶破碎。此时会拿到“骑士．格斗家．小偷．及黑．白．青魔道士”六项职业，转职进行中！

到西南的トゥール村西莉斯会离开一下（酒店2F会发生小事件），在酒吧里有一架钢琴，记得要弹一弹，而且以后只要看到钢琴就都要试试，会有各种好处。到村子北边的ゾックの家，过夜后会拿到水门钥匙，这时可先回海贼洞窟拿宝物。

向右方的トルナ运河前进，在里面和敌人战斗后海贼船的动力龙为了救大家而被漩涡卷走。

接着会漂到船の墓场，中途会有休息点这里发现西莉斯是女的……出口处有敌人BOSS守侯，战斗，没得说，只有战斗。

继续前进，到南方的カ　ウェンの町，收集情报再往北方的北の山走。这里注意飞龙草是有毒的小心别踩到，山顶会发现タイク　ン王的头盔，同时雷娜会因敌人的奸计而中毒，紧跟着是战斗，所以说战斗时记得帮雷娜解毒，再往上走就可以救到飞龙了！

乘着飞龙到南方的ウォルスの町和ウォルス城和城主交谈，讲完之后突然地面发生震动，再到北边的ウォルスの塔。

城后方的瀑布进入，打败召唤兽“シヴァ”之后，她会加入。ウォルスの塔完成后会拿到“狂战士．魔法剑士．召唤士．时．赤魔道士”，接着岛会沉下去，这时候白龙又会救我们一次，但这次它可再也不能化险为夷了，永别了，白龙！

骑着飞龙到南方的タイクーン城，回城过夜，城右边小路进去有宝箱。

经由ウォルスの陨石会传送到另一地方，绕过山到カルナックの町（有钢琴）买东西会被抓走，在牢里会遇到希德，出牢后就可以回到カルナックの町买东西了！

补充完装备直接向火力船前进，到最里面打完BOSS后，就要展开10分钟的绝命大逃亡了！不过可别先急着跑，城内还有许多很不错的宝箱呢！

在此可拿到“风水士．魔兽使．忍者”三项新职业，回火力船找希德。跟着他会回カルナックの町的酒吧2F，再与其交谈就可以往南方的古代图书馆。

到图书馆之后便要深入去找ミト，里面还可以收到火之召唤兽“伊夫里特”，最深处干掉BOSS后，跟米多回カルナックの町的酒吧2F找希德再到火力船，然后开着火力船到图书馆听取情报。

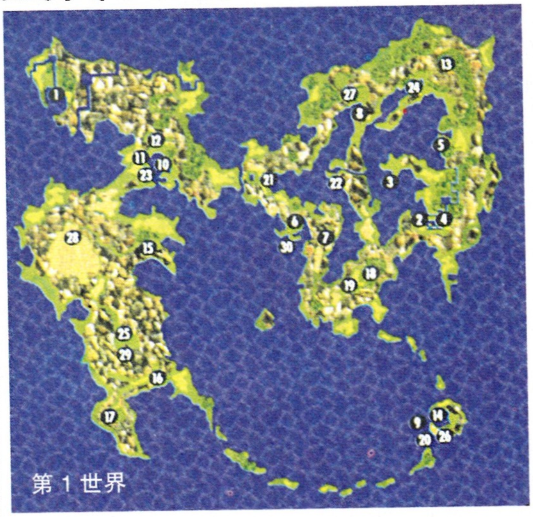
下一个目标是地图右下方的三日月岛，进去クレセントの町会发生地震出去会发现船被漂走了！町内右下的屋子可拿“体力の歌”也要记得弹钢琴喔！出町后往下方的树林走会发现一只飞不动的黑陆行鸟，后来才发现它体内有水晶所以才飞不动，取出水晶后就可以环游世界了！体内可取出“吟游诗人．猎人”两项职业。

先往左飞会发现一个洞窟里面有一些宝物，往下会看到ジャコ　ル町进去弹个钢琴就可以走了，再往北飞会发现イストリーの村，调查村内左上方的花圃可拿到黑魔法“トード术”，调查羊栏内左上方的羊会被踢开，这里可拿“爱の歌”。

出村后先别急着走，到东边的森林绕一绕会遇到雷の召唤兽“ラムウ”，打倒它就会加入了！它会在道具栏里记得使用才会变到魔法栏，再向东飞找到被群山围绕的リックスの村，这也就是主角的故乡，买道具会打折喔！到主角的家里调查桌上的音乐盒会得到“诱惑の歌”，在旅馆睡一觉会发生事件。一切完成之后就回图书馆馆找希德！

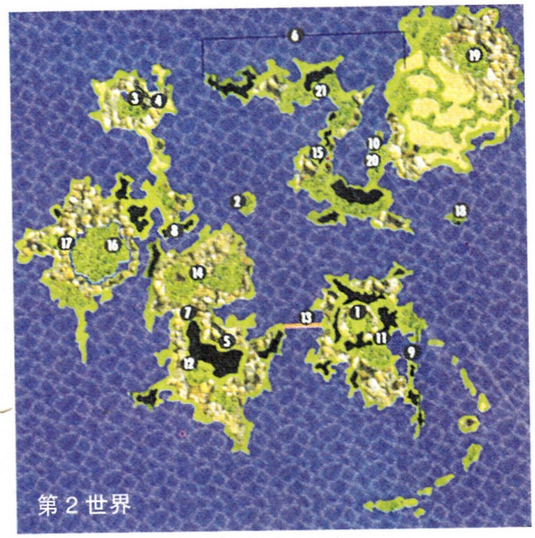
到图书馆找到希德后，他会告诉你タイクーン王的消息，为了找这死老头咱们向西方的沙漠前进吧！进入前要打BOSS。过沙漠会到废墟の町ゴーン，进去跑遍整个地方终于找到他！正要跟他讲话时主角们却掉了下去，经由下面的传送点回到三日月岛的地下遗迹，先到下面的房间睡一觉，睡醒后依序调查右边的花圃→右部屋桌上纸条→左部屋罐子→掉落的书→下6步、右4步调查墙上的开关可得白魔法“ミニマム”，出去调查开关会发生震动，而送黑陆行鸟回来的希德也会被震下来。希德会修理飞行船，飞上天后打败怪物就朝废墟の町ゴーン飞，到那之后ロンカ遗迹会从地上出现升到空中，那是就连飞行船也没办法到达的高度，实在是太高了！

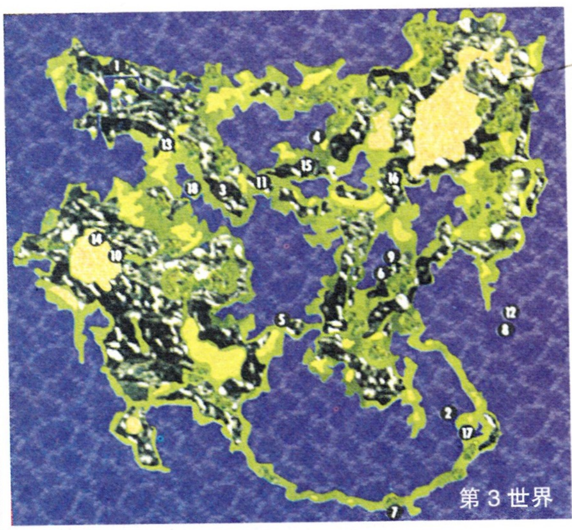




第 1 世界
1. イストリーの村
2. ウォルス城
3. ウォルスの塔
4. ウォルスの町
5. カーウェンの町
6. 海贼のアジト
7. 海贼のアジトへの洞窟
8. 风の神殿
9. カタパルト
10. 火力船
11. カルナツク城
12. カルナツクの町
13. 北の山
14. クレセントの町
15. 古代图书馆
16. ジャコールの洞窟
17. ジャコールの町
18. タイクーン城
19. タイクーンのいん石
20. チョコボの森
21. トウールの村
22. トルナ运河
23. 西の谷
24. 船の墓场
25. 灭びの町ゴーン
26. 三日月岛
27. リツクスの村
28. 流砂の砂漠
29. ロンカ遗迹
30. ワープフィールド

第 2 世界
1. エクスデス城
2. ギードの祠
3. 北の湖
4. 北の湖への洞窟
5. ギルの洞窟
6. グロシアーナ大陆
7. ケルブの村
8. サーゲイト城
9. ゼザの船团
10. 地下大河
11. バリアの塔
12. バル城
13. ビツグブリツジ
14. 飞龙の谷
15. 封印城クーザー
16. ムーアの大森林
17. ムーアの村
18. 无人岛
19. モーグリの村
20. モーグリの森
21. ルゴルの村





第 3 世界
1. イストリーの滝
2. カタパルト
3. ギードの祠
4. 古代图书馆
5. 孤岛の神殿
6. 次远の狭间
7. 蜃气楼の町
8. 大海沟
9. タイクーン城
10. 长老の木
11. デスバレー
12. ドワーフの村
13. 西の谷
14. ピラミツド
15. 封印城クーザー
16. フェニツクスの塔
17. フォークタワー
18. 物知りじいさんの洞窟

为了改造飞行船希德会要你到タイクーンの陨石去拿能源石，里面有一只肉脚龟，改造完成后就可以向高空飞！看到遗迹要先把两旁的炮打完（共4门），中间的主炮才会出现，清除完后就可以进去，到最里面会遇到タイクーン王，这老头会叫我们赶快把挡路的妖怪解决掉，这BOSS会改变弱点而且要打两次，小心应付吧！

放置水晶处，格纳夫的孙女クルル（古露露）出现，格纳夫的记忆也完全恢复。但一切都来不及，最后的土の水晶还是崩坏，此时邪恶魔导士エクスデス正式复活，同时他也出现在我们的眼前，让水晶破片邪恶化，最后タイクーン王牺牲了生命才救了大家……

这里可拿到“侍．龙骑士．药师．舞者”四项职业，格纳夫和古露露也决定回异世界去对抗エクスデス，在他们回去后巴斯也决定前往异世界去帮助格纳夫。于是便到世界各陨石去收集能源，タイクンの陨石→カルナックの陨石→ウォルスの陨石→ロンカ遗迹の陨石，一切 OK 后传送点就在地图约中心点之处……

经由传送主角们会到一座孤岛上，这时搭帐篷会发生事件。巴斯等三人会被抓到エクスデス城，格纳夫听到消息后会来救助大家，在牢房前要先跟ギルガメッシュ单挑，解决之后，出城往西方的桥走，上桥沿途会有敌人拦截，最后还要再跟对手打一次。战斗胜利后，没想到エクスデス城却张起了防御网，来不及逃跑的四人就

这样被弹到遥远的边境去。

向东方直直前进，进入ルゴルの村，睡一晚会发生事件。

再次踏上征程，途中会经过封印城，里面的敌人很强，目前来说这可是个极佳的练功地点！

向下方移动，再向右再往上走会看到一个圆圆的森林，进去会看到莫古！

出口处会被BOSS纠缠，战斗后可救走莫古，之后它会告诉你到他们村子的路。

这里最好是跟着它走，因为沙漠有时会出现一种很强的怪物。到村后一堆莫古又会……

这时到右边找一只躲在树下的莫古，它就是你救的那一只！认出你后它会送你一些宝物，中间的房屋有一件莫古の衣，穿上到左边的屋子跟另一只莫古讲话会拿到另一个宝箱，再回去找原本那一只莫古，它会用心灵感应通知古露露的宠物莫古，然后她就会来救你啦！

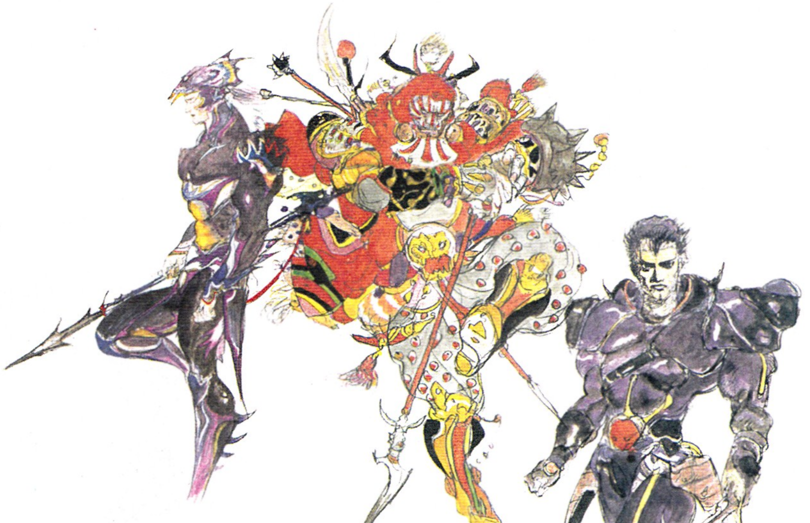
回バル城后到最上层去找古露露，她会告诉你飞龙危险了，要赶快去找飞龙草。

从武器屋后面进去帮老板乱卖东西可拿到拉米亚竖琴，出城向北边的ケルブの村走，进入会发现空无一人，进去最上方的大屋子，晓の四战士之一的ケルガ　会出现跟巴斯打一架，结果巴斯却把他打伤了！

一行人在楼上闲聊才发现巴斯的父亲就是他们的老伙伴也是晓の四战士之一的ドッガソ，当初封印エクスデス的晓の四战士分别是：ガラフ、ケルガ　、ゼザ和巴斯的父亲ドッガソ，因ドッガソ觉得将エクスデス封印在别人的世界是不负责任的行为，所以它并未随其他三人回到异世界而留在那看守エクスデス，村内右上的狼会给你“死灵の歌”，左下井里有一个老人在找青蛙，出去捕获一只像青蛙的敌人给他再给它10000元，他会给你乾坤壶。

往上出村到飞龙の谷，谷里死灵の歌相当好用，走到一半会遇到一个石头人被两只不死系的怪物围殴，救了它它会加入你，和之前一样要先到道具栏里使用才会变到召唤魔法里，它可以阻挡一切的物理攻击超好用的，到山顶打倒魔物化的飞龙草（召唤石头人吧！）就可以拿到飞龙草了！回バル城喂飞龙吃下后就可以乘着飞龙继续冒险了！

到右上的贤者岛会发生地震，整个岛会沉入水底，所以现在暂时还没办法去找他，只好先到左边的サーゲイト城去，城的守卫会告诉你ゼザ王已组成舰队到エクスデス城的东南方，城内王の部屋可拿到“速度の歌”，而排好书可拿到“漂浮术”，书的排法我取第一个字对照，左起——1. き→か 2. 魔→ま 3. ロ→ら，来到エクスデス城东南方的ゼザの船团找ゼザ，睡到一半会被有敌人来偷袭，打完小喽罗就要跟基加美修打，先别觉得它很烦，因为啊！在它身上可以偷到世界唯一的“源氏护手”。



清完敌人后到船下左部屋找ゼザ王，到他对面一起推开箱子，会乘潜水艇到バリアの塔去破坏エクスデス城的防护网，到塔内和ゼザ王兵分二路，到达顶楼会出现魔王，打倒它之后防护网会消失，但因此也引起了大爆炸，而ゼザ王也在这场爆炸中不幸身亡，格纳夫不肯相信ゼザ王已死，迟迟不肯离去，过了一阵子众人才伤心的离开此地。

既然有了潜水艇就回去找贤者吧！进入海底的贤者庙，中途有五个宝箱！先将中间的打开再把左上的关起来，到右上方按下墙上的开关，最后再回来关上左下的宝箱就可以过了！见到贤者……赫然发现……他竟是只乌龟！

等贤者给我们长老の枝，就可以向西方的ム　アの大森林前进，途中经过地图左上方会发现海底有一个洞穴，进去会发现一个小森林，在那会遇到召唤兽“カトブレパス”，多准备些金针吧！它是只石化兽，赢了它之后，它会在道具栏里记得使用。

西方海底有个峡谷进去再浮起来，会发现ム　アの村，进去补充些强力的装备及魔法后就朝东边的ム　アの大森林迈进吧！森林里路很不清楚要看仔细，看到树根有洞的地方要调查才会出现新路，快到底时森林会烧起来，莫古会从地下出现，要我们躲进去（有泉水可恢复），烧完之后可继续前进，进入长老の树要跟封印物打一架，那是四个水晶，分别具有风、火、水、地四种属性，针对它们的属性各别击破吧！它们快没血时会用全体攻击要小心，打赢后エクスデス会出现，他会感谢我们解开水晶的封印，而将水晶之力夺走，他更利用水晶的力量想置主角们于死地，这时古露露赶来救援也于事无补，连她自己都及及可危，格纳夫看到自己的孙女身陷危险，不惜燃烧自己的生命来拯救大家，他会单挑エクスデス，这时的格纳夫是打不死的啦！

打跑了エクスデス但格纳夫也挂了！古露露会继承格纳夫的能力，所以不用担心少个同伴，只不过从大胡子变成小少女，终于要向エクスデス杀过去了！整理一下，就去找エクスデス算帐吧！

进入エクスデス城内，会遇到死路，往回走时，ケルガ　会用尽全身的力量让エクスデス城现出原形，而通路也出现了！但很可惜ケルガ　也因此力竭身亡，晓の四战士至此全部over，继续上行，遇到岩浆时记得用时魔法漂浮术，7阶会出现龙的敌人组合要小心，挺强的！

10阶右方有两个骷髅图案的开关，踩上面的开关会传送到召唤兽“カーバンクル”处，打赢它便会加入，下面的开关则是正路，走进去又会遇到基加美修，打到一半他会说エクスデス给了它最强的石中剑，等他变身后得再战一次，这时就可以偷『源氏头盔』，但基加美修却被エクスデス骗了！它拿的是假石中剑，エクスデス更将基加美修丢到异次元去，战斗过后会留下假石中剑（装备虽没啥威力但若配合使用青魔法的恶鬼拳即可发挥！），遇到エクスデス就开始惨烈的战斗，蛮难打的，多利用一些防御性的召唤兽及魔法吧！战胜之后，大地一阵剧变……主角们也失去了知觉！

第二世界

众人醒过来后，赫然发现自己正躺在タイクーン城前面，虽然不知道为什么？反正就回去看看吧！回城后雷娜和西莉斯受到热烈地欢迎，西莉斯更是打扮的漂漂亮亮的，在一旁被冷落的巴斯便决定和古露露独自去冒险，出城会遇到一个士兵说西边的桥已造好了！那咱们就回去海贼洞窟找可爱的波可吧！没想到波可这臭小子已经结婚了！呵~这家伙还真不是盖的，告别了波可的老婆就向西北方走喽！

过了トゥール村会遇到一个小峡谷，进去后会掉到洞里，里头要打个BOSS，打完后西莉斯会来救主角出洞，同时她也很气主角弃她而去，往西会有一个洞窟，进去会遇到贤者，他会告诉你异世界和原本的世界合而为一了！而原本封印在异次元的无の力也渐渐有恢复的迹象，主角们必须赶快取得封印的12神兵器以对抗无の力，这时エクスデス却突然从古露露的身上出现，原来它一直附身在古露露的身上，它说它将要得到完全的无の力，同时タイクーン城也被它给毁了！

主角一行人也被弹飞到古代图书馆附近，到图书馆后知道要解开封印必须拿到四个石板，而第一块石板就在图书馆西方沙漠的金字塔内，图书馆顶楼可得到『魔力の歌』，途中会经过长老之木，先别急着往金字塔去，先到更西方的ム　アの村，村内左下的房子可通森林的密道，会有鬼魂出现，有两把剑让你选，左边是勇气之剑，刚拿到时很强但每逃跑一次威力就会下降，右边是杀鸡小刀，拿到时威力非常烂……但每逃跑一次威力就会上升，我是推荐杀鸡小刀啦！

只要一直逃跑它就会变成最强的刀，随便砍就9999，不过要逃很多很多次倒挺烦人的说，最好装备小偷的逃跑特技比较方便。



右边是力の塔禁用魔法，左是魔の塔严禁物理攻击，力の塔打赢セクメト的哥哥可拿到“ホーリ”，魔の塔打赢BOSS可得“フレア”，拿完究极魔法后三日月基地会出现。

塔内的怪物大多都是不死系的，途中会遇到一只叫セクメト的牛怪，干掉他后他说塔上的哥哥会替他报仇，肉脚总是特别会叫，地图的黑暗处常藏有宝箱要多注意，拿到石板后同时也解开了龙王バハムートの封印，它会在北の山等你，飞空艇也会漂回来，这可是个好消息，事不疑迟快去找飞空艇吧！

回程经过长老の木时，飞龙会载着雷娜过来，没想到这时的雷娜却将主角们打倒在地，同时エクスデス也会出现，原来魔物附身在雷娜身上，エクスデス使出无の力将古代图书馆毁灭之后便离开了！这时飞龙会牺牲冲向雷娜迫使怪物现出原形，打赢后雷娜会加入，不过要记得帮她复活。

拿到飞空艇当然先到封印城拿武器，起飞不久エクスデス会用无の力破坏世界，其中包括主角的故乡，受不了刺激的巴斯像发了疯似的驾驶着飞空艇，在同伴的安抚下才冷静下来，飞空艇差点被它消灭了。

神殿深处有四分身的魔王，对他用全体攻击他会反击所以认命吧……一个一个猜着打吧！拿到第二石板也解开了黑、白究极魔法的封印，其封印处在右下方三日月岛也就是以前飞空艇的基地上，里面要兵分二路同时取得魔法，要不然会爆，

进去救卡在齿轮上的希德，他和米多会帮忙改造飞空艇，从此飞空艇多了潜水的功能，去拿第三石板之前，咱们先到世界去搜括一下吧！基地右边的クレセントの町：右下诗人の家可拿到“力の歌”，ルゴルの村：防具屋密道有个小女孩会给你缎带，海贼洞窟：还记得ツルドラ吗？它会变成召唤兽喔！地图最南方有一小块森林，在里面晃晃会进入しんきろうの町：里头的魔法、武器、防具都挺不赖的，每家店都有两个商人要仔细找喔！有一人会叫你骑路行鸟环游世界一周，事成可得到宝



物，町内有隐藏钢琴，如果之前的钢琴都有弹的话，会得到钢琴高手的称号，这时回クレセントの町的诗人の家又可拿到『英雄の歌』，回到贤者の洞穴骑波可去环绕世界吧！可以顺便到地图左上的瀑布拿『魔法の灯』，用飞空艇潜水找右上的点，那就是第一世界沉没的ウォルスの塔，有时间限制要小心，面对BOSS——ゴゴ时只要什么都不做就可以赢了，之后可拿到最后的职业“模仿士”，バル城西方洞穴：召唤兽『奥丁』，要在一分钟内解决他喔！

一切OK后，回しんきろうの町骑黑路行鸟往右上的沙漠飞，停在森林后往右上到北の山，山顶打败龙王バハムート它会加入，左下有个不死鸟の塔！里头调查壶会出现壶怪，给它圣灵药它会留下50ABP，不过有些壶要给好几个。塔内的墙壁都有左右两条路只要调查就会出现，但其中一条会有魔物，也是看运气喽！塔顶会发现奄奄一息的飞龙，它大概知道自己命不久矣！便往下跳，渐渐起火而成为不死鸟加入召唤兽的行列，右方海底的大海沟是第三石板沉睡之处，里面的怪物都长的有够さ！中途的记录点有卖东西的地方，这里的BOSS是三个大头鬼，第四石板是在左上的海底洞穴，出洞后进入瀑布里（就是拿魔法の灯的下面），这里的迷宫很单纯，不过在地方5阶要故意落下左下宝箱边的洞穴，里面的BOSS会被海王リバイアサン（利贝亚桑）解决掉，不过咧……还得跟海王リバイアサン打一次，打赢后就拿完所有的召唤兽了！

第三世界

接着就要向异次元挺进了，被毁灭的タイクーン城就是入口，只要开飞空艇到其上空就会被吸进次元のはざま，进去后エクスデス会率领次元魔物叫嚣，中途会通过しんきろうの町，那时时间是静止的所以没有人会理你，出町会到一座森林，出口处会有BOSS。

接着正式进入次元城，一开始是由许多看不见的通路所连接，进城先到地下牢房，先解决左下的BOSSアポカリョープス，它会用所有的青魔法，打赢后会出现记录点，可以先把此当据点，右上还得打一只独眼兽カタストロフィ　，会有一个女孩感谢你救了她，上楼后那女的会变回原形，原来她竟是城主，她会把人变青蛙，其余没什么厉害，最上层还得打一只ツインタニア，比起前几个，这家伙还蛮强的说，打完后先别急着走，这层会出现一种像日本武士的敌人（ようじんぼう），它身上可偷到最强的刀。

进入异次元会遇到基加美修，第一次可偷到“源氏盾”，而第二次它帮助我们时可偷“源氏铠”，最后他牺牲了自己救了我们，在异次元会遇到水晶龙（すいしょうりゅう），它可偷最强的枪“飞龙の枪”，上去后别乱开宝箱，其中有一个宝箱有神龙守护着，先别急着开，先往上走会遇到ネクロフォビア，要先打倒它身边四个バリア，要不然它是无敌的，打赢会出现记录点，准备OK后再去找神龙也不迟。

打之前记得先装上珊瑚の戒，它一开始就会来一发大海啸……损7千多！打赢可拿到“拉格纳洛克”！

终于到了最后决战了！一开始主角们会被エクスデス用无の力甩到暗黑世界，接着晓の四战士及タイクーン王会出现帮助我们，回エクスデス面前就开始最终之战了！エクスデス共要打两次，第二次会分成四个部份大伙就加油吧！

作者／小飞



ファイナルファンタジーVI FINAL FANTASY VI

一千年前，爆发了一场惨烈的魔导大战，绵延的战火将大陆上的一切全部席卷而去，留下的只是荒凉与悲伤。当这一切结束的时候，“魔法”这种力量也随之从世界上消失了。

一千年后，勤劳勇敢的人民用他们的智慧让大地重返生机，机械的力量遍布世界上的各个角落。然而邪恶的人是永远存在的，他想支配这个世界，于是要唤回沉睡已久的魔法的力量。黑暗，再一次笼罩在了这块平和的大地上……

第一章

冰雪之中，两名士兵各驾着重型装甲，徐徐移至悬崖边；而在他们身后，有一名少女同样驾着装甲，跟随着二人的步伐，来到崖边。这是碳坑都市的矿山，用双脚走路的机械就是卡斯特拉帝国的魔导甲。那名少女的名字叫做天娜，是帝国的军官，拥有天生的神秘魔力，他们这次的目的就是奉命来寻找碳坑都市中被冰封了千年的幻兽。

往山路的方向走了不久，几名保卫小镇的村民从道旁冲出并把三人包围，可是他们又怎能与拥有魔导装甲的三人对抗？在魔导装甲的庇护下，三人丝毫无损；而保卫小镇的村民则已因魔导装甲的反击而倒下。越往山路进发，三人遇到的敌人则越多，可是面对着魔导装甲，捍卫者的攻击都显得徒劳无功，最终，他们逐一倒下，而这三名入侵者终于抵达目的地。

在到达目的地的时候会有一只冰螺出现，在其缩回头时不要攻击，否则会受到反击。击败它之后，三人进入矿坑，发现刚才的守卫已逃去无踪，于是继续前进。不久，他们来到矿坑的尽头，在他们的跟前，是一只被寒冰封锁着的幻兽。两个士兵被眼前的景象吸引了，就在着迷之际，召唤兽忽然亮起湛蓝的光芒，随后发出的光芒在瞬间消灭了两个士兵，而天娜的身上亮起与召唤兽一样的湛蓝光芒，并引起共鸣，而湛蓝的光芒最终转变成刺目的红光；她终于在一片红光中，自魔导装甲上倒下……

醒来时发现处在碳坑都市的一位老者家里，老人取下了天娜的发带，告诉她一直被发带的装置操纵，这时她什么也想不起来了。（可以随便起名字，也可以按start选默认的名字）这时，村里的人因为天娜是帝国军官要来搜捕她，于是老人让她从后门逃走。接着一直向左来到矿山，结果却一失足掉下了矿坑底层……

在老人家里，帝国反抗军的成员路克出现了，老人指点路克去营救天娜，来到矿坑，守卫进攻了，幸亏也有助手来到，是飞天猪一族，这时变成一场即时战略的小战斗，用Y键来切换各队，胜利条件是打倒守卫队长。敌人退却后飞天猪也离开了，路克决定带天娜前往南方沙漠的费加罗城，投奔一位朋友。

二、费加罗兄弟

这位朋友竟然是费加罗国王艾德·费加罗，他是一位天才机械专家，也是一位花花公子，一见天娜就大献殷勤。

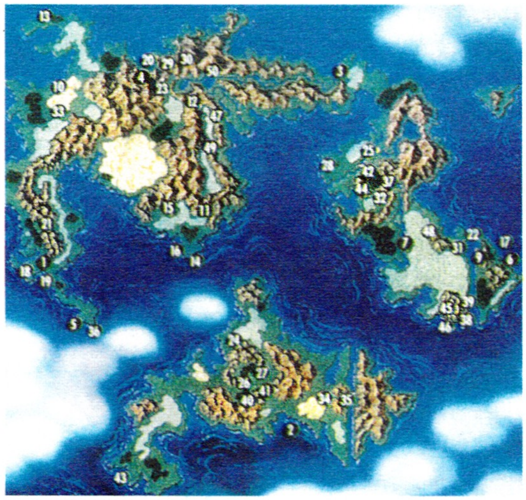
在城里散步时得知艾德有个孪生兄弟，但不愿与兄长争王位，很小就离开了王城……

再次见到艾德后，帝国军师卡夫卡不怀好意来找天娜，被艾德气走，可没多久城池就着火了，可艾德早有准备，他让城市潜入地底，自己和路克，天娜骑上了大脚鸟借助天娜的魔法打败了帝国的追兵，来到南边的一个洞穴入口，在洞里，有泉水可以恢复体力，穿过山洞，来到了南费加罗城，在酒吧见到了个黑衣忍者，他叫影，在城里大肆采购一番，在飞天猪的店里别忘了买几只冲刺靴（クッツェヘス），可以加快主人公在画面行走的速度（这个很重要），在此还听说了武术家的事情，听说他在东北的葛斯山中修炼，在山上，见到了蒙休的师兄风，向大家发起了猛烈的攻击，就在这时，蒙休赶来，借助蒙休的必杀技（方法是在箭头出现在蒙休身上时输入下，斜下，前，按确认，还有几着蒙休在以后的修炼中回逐渐领悟，可以在菜单看到出着方法，比如前后前，确认等）打败了风，众人继续前进，来到了反抗军的总部，之后路克独自向南费加罗前进，其余人乘上木筏沿河往碳坑都市调查冰之幻兽的情况，最好的路线是右，左，到最后，出现一只水怪，蒙休在追杀时不小心掉进河里……

三、三个任务

现在要用飞天猪来选择三个任务，每段之间可以在光点处储存。



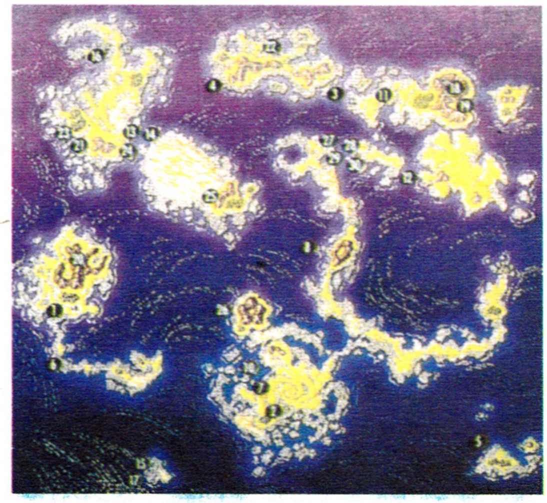


基本世界

1. アウザーの星敷
2. アルブルグの町
3. 一轩家
4. ナルシエ炭坑
5. オペラ剧场
6. 火事の家
7. 兽ケ原
8. 幻兽界
9. 幻兽の圣地
10. コーリンゲンの村
11. コルツ山
12. サーベル山脉
13. 最北端の小屋
14. サウスフィガロの地下
15. サウスフィガロへの洞窟
16. サウスフィガロの町
17. サマサの村
18. ジドール竞技场
19. ジドールの町
20. 初心者の家
21. ゾゾ
22. 大三角岛
23. 炭坑都市ナルシエ
24. ツエンの町
25. 帝国军阵地
26. 帝国首都ベクタ
27. 帝国城
28. ドマ城
29. ナルシエ雪原
30. ナルシエの长老の家
31. 西の山
32. バレンの泷
33. フィガロ城
34. 封魔壁监视所
35. 封魔壁への洞窟
36. ブラツクジヤツク号
37. プラツトホーム
38. 蛇の道
39. 蛇の道の洞窟
40. 魔导研究所
41. 魔导工场
42. 迷いの森
43. マランダの町
44. 魔列车
45. 三日月山
46. 三日月山の洞窟
47. 港町ニケア
48. モブリズの村
49. リターナー本部
50. レテ川

崩坏后の世界

1. アウザーの屋敷
2. アルブルグの町
3. 一轩家
4. ウーマロの洞窟
5. エボシ岩の洞窟
6. オペラ剧场
7. がれきの塔
8. 狂信者の塔
9. 空中(ランダム)
10. 崩れかかつた家
11. 兽ケ原の北の森
12. 兽ケ原の洞窟
13. 古代の城
14. 古代の城への洞窟
15. 孤岛
16. コロシアム
17. シドの小屋
18. 小三角岛
19. 小三角岛の洞窟
20. ゾゾ山
21. ダリルの墓
22. ダンカンの住处
23. ファルコン号
24. フィガロ城机关室
25. フィガロ城への洞窟
26. フエニツクスの洞窟
27. 梦おの炭坑
28. 梦のダンジヨン
29. 梦のドマ城
30. 梦の魔列车



路克在南费加罗城干扰了敌人的行动，但路却被封锁，在道具屋，战斗中偷取了商人的衣服，来到酒吧地下室，得到美酒，送给房中老人，得到暗号，向守楼梯的小孩说出暗号（2勇气）来到上方房间，在左方书柜后发现暗道，发现帝国女将军萨丽丝，救出她后，在士兵旁拿走螺丝，在右方房间，修好钟，逃出南费加罗，向北，在通往碳坑都市的洞穴入口碰到了帝国的战车，萨丽丝的绝技可以防御对方魔法击败战车，顺利回到碳坑都市。

再说被冲走的蒙休，来到了一间小屋，见到了影忍，十分幸运的加入了队伍，决定要经过多马王国前往碳坑都市，来到帝国军营，看到多马勇士卡连勇猛的保卫家园，但被卡夫卡下毒，毒害了卡连的妻子和孩子，蒙休和影忍帮卡连打败敌人，抢到魔导甲逃出军营来到多马城，随后过桥来到东南的大陆中的迷幻森林，在里面乱绕一气，上了一辆火车，这是送亡灵的魔之列车，众人一直向车头前进，有幽灵加入或出售物品，大家在车里或在车外，车厢顶上不断地向车头前进，来到车头，把开关按左，右的顺序关掉，来到烟囱处和火车交手，卡连的必杀剑起了很大作用，下车后卡连却看到妻子和孩子也在列车上，离开森林，来到哈伦瀑布，这时影忍向蒙休告别，卡连和蒙休决定跳下瀑布继续前进，击败敌人，顺流向右来到了希望之村，村里有个受伤的士兵，因伤势太重无法给女友写信，你可以帮他写信并交给养信鸽的邮差，如果你帮他足够的次数，得到的是相当棒的回报，两人还听到关于在路上碰到的奇怪的男孩嘎，两人买了些干肉（加血用的东西）给了男孩，他因为感激而加入，作为回报他带大家来到了下方的三日月山，找到了潜水头盔，向下方继续前进，来到了三日月山的蛇之水道，顺流漂向港口城市尼吉亚（两次选左比较好），后从那里乘船向碳坑都市前进……

再说艾德，三人在碳坑都市门口被守卫堵住，三人往左进入了秘密通道，来到老人家里，ff6的勇士全在碳坑都市汇合了，还会有什么样的冒险呢？

四、幻兽之谜

伙伴们凑其后，来到长老处，劝说长老加入反抗军，但在这时卡夫卡来攻打碳坑都市了，众人投入了战斗，和开始一样，战斗变成了SLG分三队，保护反抗军首领巴那。（可以派一队最强的冲上去直接打倒敌人头目，也可以练练级）战斗胜利后，大家来到幻兽处，天娜又和幻兽起了共鸣变成幻兽飞天而去……

为找回天娜，组成四人小队，来到费加罗（若选艾德和蒙休，可见两人的回忆），来到地下控制室，命令开往科利顿。

在科利顿见到影忍，如果队里只有三

人就可以花3000元请他加入，这是路克的故乡，可以在他的回忆中见到他已故的女友……

来到南面的小镇夏多鲁听说天娜似乎飞向东北的沙沙镇来到沙沙镇，在一间无人的店铺，找到一个时钟，把时间指向6点10分50秒，开启密室找到艾德的专用武器，随后来到下边的高楼，爬上楼顶（途中要学学那个蹦来蹦去的人，绕过一个隔断。）打倒敌人首领，见到了天娜，旁边的老人其实是幻兽，把天娜交给大家后变成了魔石，魔石在战斗的时候选魔法后按上使用！（装备魔石在第二项的第一项里面）这时大家要前往帝国的魔导研究所。

回到夏多鲁的时候，大家碰到了一位剧团团长，得知拥有飞艇的西杰亚要劫持女主角，大家让萨丽丝扮演女主角，来到南面的剧场。

戏剧开始了，台词的顺序是1－2－1，然后让萨丽丝一直围着男主角跳舞，直到对方变成一束鲜花，然后到阳台上，把花抛向观众，表演非常成功……

路克却在休息室拣到了封信，是蒙休追杀的水怪留的，说要砸死萨丽丝，问了经理后，开始读秒，要在5分钟内赶到舞台上方，先来到观众席右上的房间，关掉最右边的开关从观众席的左上的房间来到舞台上方（要是没有冲刺靴，时间可能不够），水怪和路克交起手来，打跑了水怪，西捷亚出现，抓走了萨丽丝，众人上了飞空艇，萨丽丝和西捷亚打赌，用一枚两面都一样的硬币赢了他，使他成为了伙伴。

众人坐飞空艇来到了帝国领土，中央是帝国首都西格达北方是祖拉镇，南方是奥普镇，西方是习那镇，这几处有很好的装备，可以大肆采购一番，采购后，来到帝国首都，这里的旅馆是黑店，住的话会被偷走1000元钱，城的上方是进不去了，好在在右边找到了个老人，趁他吸引帝国士兵的时候站在他站的地方，跳上铁架进入了研究所，进入后看到了卡夫卡，之后进入地牢见到了两只幻兽，分别用冰系咒语和火焰咒语打败了他们，他们变成了魔石与大家同行，在一处记录后打败了帝国的24号魔导甲（它有魔防系统，直接攻击比较好）进入核心地带，得到了四颗魔石并见到了萨丽丝的养父史多博士，在这时卡夫卡出现了，离间了萨丽丝，最后萨丽丝用出了时空魔法，和敌人一起消失了，在史多博士的指导下，坐滑车逃走，并打败了128号魔导甲，回到了飞空艇，但两条机械手臂出现在旁边，借助西捷亚的博彩工具赢了战斗，回到沙沙城，路克把魔石放在天娜身边，天娜渐渐醒了过来，也看到了十多年前的幻兽界……一位人类女性投身风暴中，却被带到幻兽界，和幻兽生了个小女孩，这就是天娜，在和帝国的战斗中，关闭了魔封壁，然而天娜也落在了帝国手里，双亲也双双死去……



五、世界崩溃

众人坐飞空艇来到碳坑都市，在镇上采购一番后（有个仓库，里面有不少好东西）追着一只狼，来到幻兽处，救了飞天猪，飞天猪加入队伍（救了狼则只得到个防具）见到了反对军首领巴那后，觉得无什么事就来到了帝国首都西格达在东边的封魔壁监视所，守卫全无，只在洞穴找到一件兵器穿过洞穴后，来到封魔壁，当天娜开启封魔壁后卡夫卡也来到，却被幻兽冲走，大家回到飞空艇，却又遇到幻兽而被迫降落，众人只好徒步来到西格达却接到了皇帝的邀请，来到皇宫与皇帝进行了会谈（找的人越多越好）之后，提出送主角们去三角岛，前往港口城市奥布格，在这见到了萨丽丝和影忍。

第二天，乘船到达了三角岛，来到了上方的小村，遇见了有绘画天才的小女孩，夜里突然起火，才发现这里人人都会魔法，但是越帮越忙，只好主角们上了，原来这是被遗忘的魔导之村，而影忍又离开了队伍。

来到三角岛左上方的洞穴，发现了三斗神之像，却又碰见水怪，还好有绘画天才的丽姆来帮忙，打跑了水怪。





与幻兽首领交谈过后同意与帝国和解，回到魔导之村后正要前往帝国，却碰见了卡夫卡，结果将军被打倒，幻兽也被变成了魔石，众人醒来后，安葬了将军，西捷亚开来飞空艇带着大家向魔大陆进军。

在空中将遇到强敌，最好派强点的人，打败那个纠缠的水怪，三人也掉下了飞空艇，在降落的地方见了影忍，在魔大陆前进，途中有机会回飞空艇，如果不回则可遇到帝国皇帝，这时影忍在用生命为大家争取时间，要在6分钟里赶回飞空艇，时间足够，但到达的时候要选不走，而是挪一下以后回来在选，出项了等待影忍的项目，然后就在原地等就可以，到5秒的时候就可以等到影忍了。

大家上了飞空艇，却无法阻止三斗神的复活了，大地分裂，河水倒流，世界毁灭了，飞空艇也断成了两半，一切一切都混乱一团…………

六、希望

萨丽丝醒来发现自己到一间小屋内，原来是养父史多博士一直在照顾自己，从那个噩梦的日子自己已经昏迷一年了史多博士累倒了，萨丽丝要到海边捕鱼来喂给史多博士，但博士不幸死去，萨丽丝会跳崖自尽，但却没死，在博士遗书的指点下，在屋内左边找到密道，找到了木筏，来到了奥布格，听说了武术家的传说，来到上方的祖拉镇，这里正受卡夫卡建立的高塔的制裁之光的袭击，这时要在6分钟内

救出屋里的小孩（最好先在外面储存，不太好救）救出小孩后，两人走过已经露出陆上的蛇之道，来到了最东边的小镇，见到了天娜，但她已失去信心，只好经过蛇之道来到港口城市，见到了艾德，但他却不肯相认，为什么？两人跟了上去来到了出了故障的费加罗，合力消灭了影响这里的怪物后，使城恢复了运行，费加罗移动到了科利顿沙漠，在北面的城市找到了西捷亚，在朋友的劝说下终于恢复了斗志，来到了西南方的女友的墓穴，找到了飞鹰号飞艇。

起飞后看见信鸽，随它来到马拉塔镇，听说了伙伴的传闻，随后来到夏多鲁镇，进入镇上面的收藏家的屋里，先开了灯，在调查女人的画的时候，遇到了敌人，在尽头，打败了魔画，救了有绘画天才的丽姆，大家又来到了沙沙镇。

来到这里后，在一个人手里花 1000 元买到了除锈剂，来到了酒吧楼上的没法打开的门，来到了后山，找到了卡连，并打倒了八龙中的石龙，大家再次来到天娜的小镇，碰到了怪兽，打败了它后，天娜加入了大家。

又前往兽之原，找到了磨练了一年的嘎，加强了了队伍（要队伍中只有三人）兽之原的南方有个洞穴，在里面找到了影忍用飞空艇带回了魔导之村，治疗后他却离开了，接着大家来到了地图中央的魔导之塔，只要丽姆在队中，并且有空余的地方就可以让斯特拉各斯加入，大家回到了魔导之村斯特拉各斯还有个心愿未了，就是魔导村上面的洞穴，只是洞口有个吃珊瑚的宝箱，要收集珊瑚碎片喂饱它才可以。

影忍去了什么地方呢？去科利顿北面的竞技场，用（いるげものやぃげ）就可以见到他，赢了后就可以让他加入我们，之后前往碳坑都市，找到了飞天猪，加入了我们，在冰封的幻兽处，打败了幻兽，并在悬崖下打败了八龙的冰龙，如果飞天猪在队里，还可以劝到雪人乌呜加入队伍，路克在什么地方呢？原来他在地图中央的五星山中寻宝，大家找到了他，并得到了不少宝物，在兽之原的右边，有个小岛，上面只有一种敌人，若全被它吸入地下，可找到模仿师 gogo，勇士们凑其了。

还有许多地方没有去，大家分别前往多马城，魔导村，费加罗，碳坑，以及萨丽丝的小岛，会得到很多魔石等。

现在就剩下帝国首都所在地的魔导塔了，大家可以装备一些魔法反射戒指（リワレクトリンク）而攻击就可以实施在自己身上就可以了，（放心，回复魔法还是没问题的）

七、结局

勇士们分三组来到塔上，一队在一间屋里受阻，二队要去开动开关帮助一队，二队会遇到八龙的黄龙，赢后会在一个大房间的左方，一队继续前进，会在一个岩石前面停下，而三队则要开在右下的开关，随后主角们碰上八龙的最后一只尸龙，消灭它吧！三队一起开动开关，然后一队推下铁块压住开关，重复这个动作，三队全进入，在铁块处的门进入里面三队再同时压下一个开关，之后要打三斗神，大家要小心，最后在迷宫的尽头找到了卡夫卡。

大战开始了，卡夫卡拥有多个个体，打起来很费劲，要替主角们施上复生魔法（リレィス）在战士们的努力下，号称有无限魔力的卡夫卡终于倒下了。

胜利了，在一切崩溃之前，在天娜化作的幻兽的引领下，大家逃离了卡夫卡的塔，登上了飞空艇，在湛蓝的天空下尽情的翱翔…………

作者／CASH



FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

夜空，群星璀璨，闪耀着动人的光芒。无尽的宇宙当中充满了神秘与未知，我们就像划破长空的流星一般，无法把握自己的命运，只能随波逐流。生命存在的意义是什么？究竟有谁能够找到这个答案？还是靠我们的双手来创造属于我们自己的未来吧！

无数的繁星化作只只萤火虫，飞进了卖花少女的花堆当中，钢铁铸就的神罗（シンラ）都市在昏暗灯光的掩映下显得无比阴森可怕。我，克劳德(クラウド),一个神罗集团的士兵，由于看不惯神罗集团的种种恶行而叛逃出来，成为了反政府组织的一员。今天，我们搭乘火车开进了神罗本社的所在地米多加鲁城中，准备做一件惊天动地的大事。本次行动的目的是炸毁神罗的一号魔光炉，参与行动的人员除了作为雇佣兵的我之外，还有反神罗组织——阿巴兰齐（アバランチ）的首领巴瑞特（バレット）、该组织的三个成员：威吉（ウェッジ）、毕库斯（ビクッス）和杰希（ジェシー）。我们从即将停止的火车上跳将下来，一路狂奔，在打倒了卫兵后，消失在黑暗的街道中。

我们的分工不同，巴瑞特和我负责消灭敌人，而其余三人则专门搞定机械设备和机关。杰希打开了紧闭的铁门之后，我便和巴瑞特一起前往一号魔光炉安放炸弹。途中，我听巴瑞特讲起，所谓人们日常使用的魔光能量就是这个星球的血液，所有的能量都是被魔光炉硬生生地从星球的内部吸出来的。假若听任魔光炉继续像这样吸取魔光能量，用不了多久，这个星球就会毁灭。只有摧毁魔光炉，才能彻底地拯救这个星球。尽管巴瑞特殷切地希望这些话能够激起我拯救这个星球的爱心，但是已经心灰意冷的我根本就无意理会那么多的事情，只好向巴瑞特表示我只是作为雇佣兵参加这次行动，神罗也好，星球也好都跟我没有任何关系。巴瑞特对我也没有什么办法，只好先完成这次任务之后再说了。我们刚刚在一号炉安好定时炸弹，却听见响起了刺耳的警报声，神罗的防御机器人出现了。由于被它挡住了去路无法逃走，看来只好消灭它了。这是个很容易对付的敌人，大量地使用雷电魔法即可，唯一需要注意的是在它处于反击状态时不要攻击它，否则会受到强力激光的反击。机器人被消灭之后，离爆炸时间只剩下 10 分钟了，于是我便和巴瑞特一同迅速向外撤出。路上，我救助了脚部受伤的杰希，并帮助她一起逃了出去。

说时迟那时快，就在我们刚刚抵达安全地区的时候，魔光炉在一声巨响之中爆炸了。为了减小目标，巴瑞特决定采取分散行动，在第 8 区火车站上车后集合，于是剩下我一个人来到了街上。那个卖花姑娘正在街角卖花，我与她不期而遇，我默默地买了她一朵花之后便离开了。在一座下面有铁路通过的桥上，我被神罗士兵发现并包围了。为了躲避追捕并和巴瑞特等人会合，我纵身跳到桥下飞速驶来的列车上，摆脱了追捕。正在列车的货仓内为我担心的巴瑞特等人被突然从门外跳进来的我吓了一跳，他们都为再次见到我而感到高兴。尤其是杰希，她对我的救命之恩不能忘怀。

为了消磨旅途的时光并对我稍有报答，在镶嵌在客车车厢上的电子路线图边，杰希为我详细讲解了米多加鲁城的构造及列车的行车路线。米多加鲁城是一个有上下两层的都市，上层的人造地面离地约 50 米，由被叫做“支持塔”的柱子支撑着并依靠它连接上下地面之间的交通。上层是一个繁华的大都市，住着富有的人；而下面则是黑暗、肮脏的贫民窟。

列车在通过支持塔时要通过 ID 检查地区，这时车内乘客所有的资料都会被查得清清楚楚，这些资料直接和神罗总部的计算机相连。刚说到这里，车内突然被一种红光所笼罩，并伴随有嘟嘟的警报声。杰希说这是在通过 ID 检查地区，并把一张她特制的 ID 卡作为礼物送给了我。在第 7 街区的列车墓场站，我们下了车，一起来到了巴瑞特的住所——一间叫作“阿希特”的酒吧。在这里我见到了从小一起长大的伙伴蒂法（ティファ）和巴瑞特的女儿玛琳（マリン）。蒂法希望我能帮助他们，一起来拯救这颗星球。但是我似乎对一切都漠不关心，于是她提起我和她小时候的约定：我决定去当神罗的士兵，锻炼自己，蒂法为我送行。在水塔上我们相互约定——将来我一定要成为大英雄，而蒂法则会一直等着我，如果她有什么难处我一定会来帮助她。蒂法的话把我的思绪带回到了 7 年前的那个星光灿烂的夜晚：在村中的供水塔上，年轻的我对蒂法说要离开村子到外面的世界闯荡，因为我相信自己总有一天会成为一个象英雄萨非罗斯那样的最厉害的战士，并和蒂法订下这个约定。经过了蒂法和巴瑞特的反复劝说，我终于同意再次以佣兵的身份，为阿巴兰齐完成一次任务。

翌日，巴瑞特告诉我这一次他们将去炸毁 5 号魔光炉，蒂法也会一起参加这次行动。在开始行动之前，他向我问起了魔晶石（マテリア）的使用方法，我为此作了详细的解释：魔晶石是魔光能量的结晶体，是可以将人的未知能力引出的特殊水晶。在战斗中使用能发挥出巨大的作用。它共有 5 种颜色——紫色：能力增强型，装备后可提高自己的某些能力。黄色：特殊技巧型，装备后可使用



某些特技。如偷盗（ぬすむ），投掷（なげる）等。蓝色：复合使用型，通过和其它颜色的魔晶石复合使用（红色、绿色）得到特殊效果，如使魔法效果全员化（すべてぜんたいか），但是只能在武器的空穴有连通时起作用。绿色：可使用各种各样的魔法，包括几乎所有攻击和辅助魔法。红色：召唤魔法，使用它可一次对敌全员造成巨大伤害。

装备的魔晶石会随着战斗所得的ABP成长，到达一定的级别以后就可以使用更厉害的法术。它的成长速度也同时受到装备它的武器和防具的影响，某些武器和防具可在战斗后获得双倍甚至三倍的成长速度，而另一些则一点都不能成长。区分它们的方法是，在装备武器和防具时注意观看写在空穴下面的成长速度是什么（“ふつう”表示普通；“2”表示双倍；“3”表示三倍；“－”表示不能成长。）当魔晶石达到最高级别“MASTER”之后，它还会自动产生一个新的，最低级的魔晶石。我讲完之后，巴瑞特和蒂法加入到队伍中，这时如果去武器店2层可以得到一个魔法效果全员化的魔晶石，对战斗是很有帮助的。在村中做好了出发前的准备后，我们便向火车站走去。

由于神罗更换了所使用的ID卡及通过ID检查地区时间，我们都被计算机检查发现了，只好提前从车上跳了下来。我们徒步通过了各种狭窄曲折的通道后，终于来到了5号魔光炉前。安置好定时炸弹后，三个人急忙向外撤出。途中有一个门，须三人同时按下开关才能打开。在一个“T”形的桥正当中，我们被神罗士兵拦住了去路，而神罗的最高首领——普莱吉单特（プレジデント）也出现了，原来是个陷阱！普莱吉单特表示不值得为这几个人浪费弹药，他们会成为兵器开发部门所研究出的新型机器人的牺牲品，说完他登上直升机飞走了，同时一个大机器人也从桥头冲了过来，于是战斗开始了。

由于敌人处于被夹击的状态，只要我或巴瑞特从它背后施以愤怒一击（LIMIT技），即可轻松取胜。机器人被打败后发生爆炸并把桥炸断了。当我向桥下落去时，幸运地抓住了断桥上外露的钢筋，吊在了半空。在我抓住桥边向上爬时，魔光炉也发生了爆炸。巨大的冲击波使我无法继续吊在桥上，从50米的高空摔了下去……

当我恢复了意识后，发现自己躺在一片花丛中，身边站着那个卖花的姑娘。她说这里是第五街区贫民窟中的教堂，是屋顶、花田和松软的泥土救了我的命，并告诉我她的名字叫爱娅莉丝（エアリス）。正在两人亲密交谈时，有个神罗的人走了过来，为了避免在战斗中破坏花丛，爱娅莉丝带着我从后门逃走了，经过一番波折，我们终于甩掉了追兵，并通过我在屋顶砸出的洞来到了外面。爱娅莉丝说这些人是神罗治安维持部门下属组织达库斯的人，为首的那个叫雷诺。雷诺说爱娅莉丝具有成为战士的素质，为了得到她而不止一次地进行袭击。但是她不想成为那样的只会杀人的战士，所以每次都想办法逃脱了。

经过这样一番经历，我和爱娅莉丝已成了好朋友。为了找到蒂法等人并避免把爱娅莉丝卷入这此事件，我准备马上到第7街区去。经过第5街区的贫民窟住宅区时，爱娅莉丝说她的家就在附近，并带着我来到家里。爱娅莉丝的母亲对我很热情，她让我一定要住一晚上再走。半夜，为了不使爱娅莉丝卷入这场战争中，我决定悄悄地离开这里（到达一层前一定不能奔跑，要慢慢地走过去，否则就会被发现了）可是，当我走到通往第6街区的通道前，爱娅莉丝已经在那里等我了。不论我怎么劝，她也不肯回去。当我们一起经过第6街区的公园里时，从一扇铁门中有一辆华丽的“陆行鸟车”（这里拉车不用马，而用一种叫做“チョコボ”的陆行鸟代替）驶了过来，我惊异地发现蒂法在车里。为了搞清楚是怎么一回事，我顺着“陆行鸟车”消失的方向来到了第6街区的充满着各种奇奇怪怪商店的黑市中。

在蜜蜂会馆的门前，向周围的人打听蒂法的消息，有个人告诉他，蒂法是蜜蜂会馆中的新星，被这里著名的大富翁克鲁那奥带走了。克鲁那奥的住所就在街北最大的房子里。两人一起来到那里询问，但门口的守卫不许男人进人。于是爱娅莉丝出主意让我装扮成她的女友一起进去。为了买到女装，两人一起到服装店，服装店里的店员说她的父亲正在酒馆喝酒，只有他才能做衣服。于是两人再到酒馆中找到服装店里那人的父亲，请他为我做了一身长裙。由于我的头发不象女子。那位“父亲”建议我们到有着“男男男”招牌的地方去一趟，并说那里有和我们有相同爱好的人。“男男男”里安放着各种健身用具，那里的人们被称为兄贵。那个好象是教练的人提出想要得到假发就要和他比一比谁更强壮，比赛的方法是做蹲起（顺序按键即可），谁做得多就算赢。但是无论输赢，比赛结束后我都可以得到假发。于是我再次回到服装店中，并装扮成一个可爱的姑娘，和爱娅莉丝一起来到了克鲁那奥的住所。

那个克鲁那奥是个以好色闻名的人，他每天要从3个召来的姑娘中选一个和他过夜。在二楼的一间房子中，我找到了蒂法。蒂法认出了我后非常高兴，她对我说他们失散以后巴瑞特的行踪不明，她就是为了探听巴瑞特的下落，才装成妓女来到这里。正在这时克鲁那奥的手下来叫三人，原来是克鲁那奥要选择“今晚的对手”。在克鲁那奥面前，三个“姑娘”站成一排，一阵激动人心的乐声过后……被淘汰的两人被克鲁那奥用来慰劳自己的手下，这时我恢复了自己原来的样子，打倒了他们并在另一间房中找到另一人之后，两人一起冲进了克鲁那奥的卧室。克鲁那奥在我们的威胁下，不得不说出巴瑞特被神罗的治安维持部门部长抓走了，并且为了彻底消灭反神罗组织阿巴兰齐，他们决定摧毁“阿希特”酒吧所在的第七街区的支持塔。听到这个消息之后，三人急忙准备去救巴瑞特。当他们刚准备离开这里时，却中了克鲁那奥的诡计，从翻板机关中落入下水道里。

我救醒了一起掉下来的蒂法和爱娅莉丝后，有一只生活在下水道中的怪物来袭击我们。消灭了它之后，三人穿过了下水道中曲折的道路，回到了地面上。这里到处都是废弃的火车车厢，是名副其实的列车墓场。穿过这片地区，就到达了列车墓场的另一部分。这里要利用二个废弃的火车头推动车厢才能开出一条通路，离开这里，就到达了第7街区的火车站了。

三个人急急忙忙向支持塔走去。刚刚来到支持塔下，就听到了从上面传来的激烈的枪声。这时有个人中弹从上面摔了下来，上前一看竟然是威吉。这时他已经奄奄一息了。威吉勉勉强强告诉我，巴瑞特正在上面保卫支持塔，需要有人帮助，之后就死去了。由于情况紧急，蒂法请爱娅莉丝马上到“阿希特”把玛琳送到一个安全的地方，自己则和我一起去支援巴瑞特。路上，他们看到毕库斯和杰希也被打倒在台阶上，似乎也都不行了。当两人赶到塔的顶端时，巴瑞特正开枪向空中射击。三个人刚刚会合在了一起，突然从空

中的直升机上跳下一个人。他飞快地跑到控制仪前，按下了一个按钮。这个人也是达库斯的成员，叫希恩(シォン)。完成了炸毁支持塔的操作以后，他又我们发动了进攻。但是没过多久，希恩忽然撤出了战斗。回到直升机上之后，他得意地告诉我这里马上就会发生爆炸，而他们没有能力解除对计算机发出的指令。巴瑞特立即向直升机举枪射击，却发现爱娅莉丝也在直升机上，爱娅莉丝只来得及对蒂法说了一句玛琳没事，就被希恩粗暴地制止了。这时爆炸已经开始，走投无路的巴瑞特忽然发现吊在空中的吊钩，三个人抓住这只钩子荡了出去。在我们身后，由于支持塔被炸塌，整个第7街区的上层地面都掉了下来，埋没了在下面的贫民区。

巴瑞特站在成为废墟的第7街区面前，想到玛琳和三个朝夕相处的同伴就埋在这片废墟下面，他再也抑制不住自己的愤怒和绝望，举起已装备成机枪的右臂向天空疯狂射击。蒂法过来安慰他，并让他想想爱娅莉丝在直升机上说的话，玛琳肯定会没事的，这才使巴瑞特稍稍平静了些。但是当他想到神罗为了消灭几个反对他的人，不惜伤害这么多无辜的平民时，不禁又愤怒起来。巴瑞特发誓一定要打倒神罗，为所有死去的人报仇。

衡量了一下当时的情形，我决定先到爱娅莉丝家去，把爱娅莉丝被抓走的原因弄明白。于是大家来到第5街区，找到了爱娅莉丝的母亲。她告诉我，爱娅莉丝不是她的亲生女儿，是15年前她在火车站上爱娅莉丝死去的母亲身边收养的。尽管如此，她们仍相处得就象亲母女一样。在得到丈夫战死的消息后，是爱娅莉丝给了她最大的安慰。后来，神罗组织达库斯的希恩来到她家，说爱娅莉丝拥有传自母亲的“古代种”的血统，可以指引人们找到能获得至高幸福的“约定之地”。为了到达这个目标，神罗将不惜余力地帮助她，并且想带走爱娅莉丝。但我以爱娅莉丝只是一个普通女孩为由拒绝了。从此就常有神罗的人来袭击她。但爱娅莉丝的确拥有不可思议的特殊能力，能够听到别人听不到的声音。这次她在送一个小女孩到这里的路上又被希恩发现。为了不让那个小女孩被士兵抓走，在送她来到这里以后，爱娅莉丝自愿跟希恩走了。听到这里，巴瑞特再也忍耐不下去了，他一再向爱娅莉丝的母亲道歉。为了不让爱娅莉丝受到伤害，大家决定马上去救爱娅莉丝。

由于无法通过列车前往上层地面，我们只好另想办法。在第六街区的黑市区，有人告诉我，第七街区落下来以后，有一些残骸从上面垂到了武器店后面的墙附近。从武器店里的人口中听说锌电池能够帮助我们通往上层。尽管不知真假，我仍从他手中买了三个。从墙边垂下的铁管子向上爬的途中，果然用到了。来到上层地面时，正好在神罗的总部的门口。为了不让神罗的人发现，我们没有直接从正门冲入，而是从旁边的楼梯步行向上爬（也可以选择直接从正门突破，只不过费点事罢了）。到了第59层，楼梯已到了尽头，我们只能乘电梯继续向上行了。打倒了电梯门口的士兵之后，得到了通往60层的通行卡。由于监视器旁边的士兵睡着了，我们很幸运地没有被发现。在雕像的掩护下，我们躲开了守卫的士兵来到了第61层。这里的人告诉我只有拿到各层的通行卡才能到更高的层数去。这时可以向他提出两个问题，在第一个问题里有爱娅莉丝的名字，向他提第二个问题就可以得到通往第62层的通行卡。在第62层则需要正确地回答神罗市长的暗语，才能得到通往第65层的卡。第65层的卡需要用箱子里的模型把房间里的大模型拼好，就能得到通往第66层的卡。

第66层有一个会议室，神罗的主要决策人员正在里面开会。于是我通过厕所上面的通风管道爬到了会议厅的上方，偷听了他们的会议。由于在会议中宝条博士谈到了爱娅莉丝，所以会议结束以后，我们开始悄悄地跟踪他。我悄悄地跟在宝条博士的后面爬到了第67层，在第67层有一个类似玻璃的笼子，里面关着一只象狮子一样的野兽。在旁边的另一个充满液体的容器中，有一个似人非人的无头怪物，容器上贴着一个标签写着捷诺娃。宝条听完了助手的汇报以后，准备到楼上去做生物实验。我也通过电梯来到第68层。这时我发现爱娅莉丝也被关在一个玻璃笼子里。

宝条发现了我们，并把刚才我们看到的那只奇怪的狮子放进了关爱娅莉丝的笼子里。巴瑞特为了救爱娅莉丝举枪向那个玻璃笼子射击，立刻那玻璃笼子里什么也看不见了。那个宝条似乎非常关心那个试验动物，当他走过去打开玻璃笼子的门查看时，那只狮子正好跳出来，把宝条扑到在地，爱娅莉丝也趁机跑了出来。忽然那只狮子开口说话了，原来那不是一只普通的狮子，它称自己是赤红13，并且说愿意助我们一臂之力。宝条让他的助手开动机器放出试验动物作战，却被我们击毙了。打败那怪物以后，可以向宝条的助手要到第68层的通行卡。爱娅莉丝已被救出，我们也已经没有什么理由再留在这里，于是我们决定回到66层坐电梯离开这里。可是，在电梯中我们被达库斯的鲁特抓了起来，带到了神罗的最高首领普莱吉单特的面前。普莱吉单特再次声称爱娅莉丝是古代种的后裔，会为他们指引通往约定之地的道路。在那里将有喷涌而出魔光能量，可以建造一座更大的魔光都市。而这个目标他马上就将达到了。说完就把我们都关到了监狱里。由于无法逃出监狱，我和其他人聊了聊就睡觉了。

第二天醒来时，发现牢房的门大开着，遍地是血迹，似乎所有的人都已经死了。我从死去的看守身上拿到钥匙以后，救出了其他人。我们还发现那个写着捷诺娃的金属罐中已经空了。为了弄清楚到底发生了什么事情，我们再一次来到了神罗总部的最高一层——神罗最高首领所在处。普莱吉单特死在他的椅子上，背后插着萨非罗斯的长刀。这时神罗宇宙开发部门的巴鲁马疯狂地跑了出来，大喊着：“萨非罗斯来了！”并向着我们冲了过来。巴瑞特和蒂法拉住了他，问他发生了什么事。他说萨非罗斯杀了所有的人，还说绝不把约定之地让给别人。这时，窗外传来直升机的声音，巴鲁马挣脱了巴瑞特和蒂法的手之后跑到顶层，我们也跟了上去。

来的人是原神罗的副社长鲁弗斯，他现在已经成为社长了。他邀请我们加入神罗，一起用金钱和恐怖统治世界。但我根本不相信他的话，我让其他人先下去，自己一个人和鲁弗斯作战。在68层，蒂法说



她要留在这里等我，让其他人先下去。爱娅莉丝等人在电梯中打败了防御机器人以后来到了第一层。鲁弗斯战败以后，抓住直升飞机逃跑了。因为外面已经被神罗的士兵包围，爱娅莉丝等人没能冲出去。这时蒂法跑过来，告诉他们可以开着汽车冲出去，而我则单独骑一辆摩托车来保护他们。逃跑时，我可以用刀攻击追上来的神罗摩托兵，保护汽车的安全。道路在城市边缘到达了尽头，而我们同时被一个机器人追上了。打败了它之后，我们离开了魔光都市。

为了决定下一步的行动，我们决定到城东的卡姆村集合。在卡姆村的旅馆里，巴瑞特问起萨非罗斯以及我和星球的危机之间的关系，于是我为大家讲了我还是神罗战士时的事情："我曾经是萨非罗斯手下的战士，他是我非常信任的人，直到5年前我们到尼布鲁贝依姆去调查那里废弃的魔光炉周围出现凶暴怪物的时候。尼布鲁贝依姆是我的故乡，在那里进行调查的时候，袭击我们的怪物都被萨非罗斯轻易地消灭了，他的强大不是一般人所能想象得出来的。萨非罗斯告诉我他的母亲叫捷诺娃，说到他的父亲时，他突然大笑起来，不肯告诉我。我们在尼布鲁贝依姆住了一晚，第二天向出事的魔光炉前进。由于萨非罗斯是著名的英雄，还有一个他的崇拜者为他、我和蒂法一起照了一张像。"

"在经过尼布鲁山中的吊桥时，桥忽然断了，我们掉到了一个山洞旁边，在山洞里我们见到了一个天然的魔光之泉。在那里我第一次见到了由魔光能量凝聚而成的魔晶石，并从萨非罗斯口中了解到了它的用途。随后我们找到了废弃的魔光炉，那里到处都是奇怪的金属容器。正中的紧闭的门上，写着"捷诺娃"。我爬到金属罐上看了看，里面有一个怪物。萨非罗斯说这些金属容器是将魔光能量凝结后冷却的装置，里面的怪物是神罗的宝条博士把人经过高浓度魔光能量浸泡后制造出来的。象我这样的普通战士虽然经过魔光能量浸泡，但毕竟还是人的模样。可是这些被高浓度魔光浸泡过的人已经变成怪物了，这就是近些年来这一带频频产生怪物的原因。与此同时，我也对这番话产生了怀疑，不知自己是不是这样被制造出来的。怀着这个疑问，我们又回到了尼布鲁贝依姆，萨非罗斯来到被称为"神罗之屋"的房间中——一个通过暗道才能到达的地下资料库寻找答案。在那里，记载着



许多神罗的机密资料。其中一篇资料上记载着某年某月在两千年前的地层发现了一个处于假死状态的人。那个人被卡斯特博士起取名为捷诺娃。不久，捷诺娃被确认为"古代种"，并获准使用一号魔光炉进行"捷诺娃"计划。看到这里，萨非罗斯想起他的母亲也叫捷诺娃，为了确认这其中的关系，他开始一刻不停地翻阅着其它的资料。"

"第二天早上，我去找萨非罗斯，刚一见面他便叫我为"背叛者"。我问他为什么，他说这颗星球是塞德拉民族所有的。塞德拉人不断地在星际之间旅行，并不断开发着一个个的星球。这种星际之间的旅行，最终使他们找到了"约定之地"，见到了"至高的幸福"。但是他们当中开始有不喜欢旅行的人，于是就在这颗星球安了家，过着安乐的生活。后来，这颗星球发生了巨大的灾害，塞德拉人为了拯救这颗星球，几乎全部死去了。而在发生灾难时躲起来，得到了生存，随后变得越来越多的，则是我们的祖先。听到这里，我问这和他有什么关系。他说神罗所进行的"捷诺娃"计划是利用从两千年前地层中发现的捷诺娃，创造出拥有古代种能力的人，而他就是这样被创造出来的。这时萨非罗斯说他要去见他的母亲，让我不要拦着他。我走出神罗之屋时，发现村里已燃起了大火，村里人几乎都死了。倒在地上的士兵告诉我这是萨非罗斯干的。在废弃的魔光炉里，我找到了萨非罗斯。他打开了那扇门，找到了封存在里面的捷诺娃。他对他的母亲说，他的母亲有优秀的能力，应该是这颗星球的统治者。这颗星球选择了他，他一定要人们手中夺回这颗星球。为了给村里的人报仇，我冲了进去，并和他打了起来。但不知道什么原因，我赢了这场战斗。从那以后，我再也没见过他。现在萨非罗斯既然又出现了，如果想要拯救这颗星球，就只有消灭他了。"

我讲完了故事后，大家决定开始追踪萨非罗斯。巴瑞特说由于无法所有的人在一起行动，我们分成几组，用手机PHS进行联系（使用PHS可以在野外或能够存储的地方更换伙伴）。村里的人告诉我看见一个穿黑披风的人往草原的方向去了。在草原有一片沼泽地，里面有可怕的巨蟒出没，只有骑上陆行鸟才能通过。在草原的陆行鸟牧场里，向场主打听，他说要抓到野生的陆行鸟必须有一颗和陆行鸟交涉用的魔晶石。向牧场里那只站在最边上的陆行鸟调查就能得到那颗和陆行鸟交涉用的魔晶石。在有陆行鸟脚印的地方行走就能够见到陆行鸟，打倒和它一起出现的其他敌人之后，就能抓住它。骑着陆行鸟的好处是不但可以穿越沼泽，而且可以避免遇到敌人。在沼泽另一边的山洞口，我们看到了一条被杀死的沼泽地中的巨蟒。我想除了萨非罗斯以外，没有其他人能做到这一点，看来萨非罗斯已经到达山洞的那一边了。在山洞里又碰到了达库斯的人，似乎他们的目的也是寻找萨非罗斯，而萨非罗斯的目的地则好象是丘恩。

穿过山洞，在海边可以找到丘恩城。丘恩是神罗的一个重要的军事据点，通往基地道路被一扇大铁门所隔断，无法进入。在基地旁边的海滩上，我看见一个小

女孩正在和一只海豚游戏。正在这时天空飞来一只怪鸟向海豚袭击，小女孩为了救海豚摔倒在海里，晕了过去。于是我打死这只怪鸟救出了海豚。小女孩被淹了个半死，这时有个老人走过来告诉我，要想救她的话，只能给她做人工呼吸。做人工呼吸的方法是按“○”键开始，然后再按一下是把吸进去气吐出。在光标指向肺部最高点时，将气吐出就可救活小女孩。

我们在村口附近的屋子里住了一宿，早晨从基地内部那边传来了乐曲声，原来是基地里的士兵为了迎接新社长的到来而奏的欢迎曲。我正在想怎样才能进入基地时，昨天被救的小女孩提议可以利用海豚的力量，于是她带我来到海边，利用海豚的跳跃，把我送到铁塔上从而进入基地。但是注意不要太靠近铁塔，否则会被高压电击晕。欢迎仪式马上就要开始了，长官忽然发现还缺少一个士兵。这时他看见了我，以为我是新来的。于是他让我赶快去换衣服去参加欢迎仪式。欢迎仪式是参加队列表演，因为我们已经迟到了，必须想办法加入行进的队伍中。这时下方显





示的收视率的高低可以左右所获得奖赏的优劣。加入队列的方法可以像一开始看到的那个士兵的一样，跑入队伍中，随后在其他士兵举起枪时按钮。队列仪式以后，长官对什么也不会的我进行了有关欢迎仪式的其他内容进行了特训。训练结束后，距下一段欢迎仪式还有一段时间，可在基地里转悠转悠。

穿过了一个通道之后，我来到了码头边。新社长正准备登上登陆舰到另一片大陆去。于是士兵还得再准备一个欢送仪式，参加欢送仪式的方法是，根据他的提示来按键以控制举枪动作和转向动作。在把新社长送上船以后，我们也偷偷地跟了进去。在船上，所有的同伴都改变了装束，只能通过名字来确认。向伙伴了解了情况以后，却没有找到巴瑞特。原来巴瑞特在船头部分，正在偷听神罗社长鲁弗斯与治安维持部门的部长谈话。这时忽然传来警报声，船上发现有来历不明的人。

夜里所有的伙伴都会集在甲板上，讨论了一下，认为来历不明的人只可能是萨非罗斯。于是我决定去调查一下。他们回到了船舱时，发现水手都被杀死了，血流了一地。而原来有卫兵守卫的房间，由于守卫已经死了，现在已可以进入。我走了进去，这时萨非罗斯出现了，他变成一个怪物和我作战。打败了那只怪物以后，我发现竟然是捷诺娃的一只手！过了一会儿，连这只手也消失了。

穿过了大海，船在科斯塔·达鲁·索恩港靠了岸。这里是一个度假圣地，到处充满美丽的热带风光。向港口入口附近的导游小姐询问，得知这里有个著名的游乐场，就在港口南方，几乎所有到这里的人都会去那里。于是我们向着游乐场的方向走去。但是似乎没有路可以直接到达游乐场，在可以走到的最南端有一个山洞，穿过了山洞以后，没有看到游乐场却看到了一座魔光炉。穿过了架空铁道我们却被一座吊起的桥拦住了去路。这时需要有三个人绕到另一边的控制室内将桥放下，才可以通过。就这样我们到达了北克莱鲁。

刚进入村内，巴瑞特就被村民责骂了一顿。一向脾气暴躁的巴瑞特这回却一声不吭。我很惊异地问他原因。巴瑞特说这里曾是他的故乡，正是由于他的所作所为使它被埋在了沙漠里，已经有四年了。而活下来的人就住在现在这个破烂的村子里。然后巴瑞特又为大家讲了他的故事：“北克莱鲁自古就是一个以出产煤炭而闻名的地方，四年前我们首次听说了魔光炉，神罗的人对我们宣称只要建了魔光炉就可以过上幸福的生活。由于我坚决的支持这个计划，村里人不顾我的好朋友丹的反对，建造了魔光炉。不久，魔光炉出了事故，神罗把却责任全推在了我们身上。为了防止有反抗，神罗派来了军队，烧毁了我们的村子，杀死几乎所有的村民。而正是由于我坚决反对丹的意见，村长才同意建造魔光炉。这一切都是由于我造成的。”巴瑞特悲伤不已，蒂法劝慰他这是神罗的责任，和他没有关系，才使他好过了一些。随后巴瑞特告诉我通过这里的有轨缆车可以到达游乐场。

这是一个很大的游乐场，里面包括各种各样的游乐设施及服务设施。爱娅莉丝提议在这里玩儿一天后，再继续寻找萨非罗斯的行踪，我同意了。巴瑞特则非常生气，看到其他人似乎并不附合他，就独自一人去找萨非罗斯了。于是我带着爱娅莉丝等人在游乐场里游览。在写着 WONDER 的部分，我见到一只猫骑在一个奇怪的动物身上，它自称是凯特·西斯，可以通过占卜了解人的命运。于是我也请它占卜了几次，其中有一次是说我会丢失他最重要的东西。随后，它加入了我的队伍。当一行人来到写着 BATTLE 的地区，忽然发现情况有些不正常，这里的人都死了。奄奄一息的服务员小姐告诉我这是一个一支手是枪的怪人干的，于是我马上想起了巴瑞特。正在这时游乐园的园长出现了，他误解了当时的情景，把我们当成了凶手。于是，他叫来防卫机器人把我们全都扔进了沙漠。

在沙漠中的一间破房子里，我找到了巴瑞特。巴瑞特说这不是他干的，并说还有一个人也把手装成了枪。然后他为大家讲了他的手变成枪的原因：在四年前，神罗军队烧毁他的故乡的时候，他和丹正在回村的路上，村长跑来告诉他们神罗的军队正在村里作恶，他们登上山崖一看，村里火光冲天，一片混乱。这时神罗的士兵冲了过来，他们举枪向巴瑞特和丹二人射击。逃跑的途中，丹不幸被击中。在掉下悬崖的时候，巴瑞特伸右手抓住了他的左手。神罗武器部门的部长斯卡莱特残忍地向巴瑞特的右手射击，被子弹击中时，他的手不由得一松，丹掉下了悬崖。从那以后，他的右手再也不能使用了，因此他就把右手改成了枪。总有一天他会用新的右

手向神罗报仇。后来，他听说有个人也做了同样的手术，并活了下来。和巴瑞特唯一不同的是改成枪的是左手，那个人也许是丹吧。

为了寻找离开这里的办法，我向周围的人打听。某一个人告诉我只有坐汽垫车才能离开这里，但是首先是要在陆行鸟大赛上取胜。在一辆破烂的大卡车里，我找到了这里首领的副官，他说首领现在不在，谁也没有办法离开。于是我只好再去找首领，忽然发现守卫通往沙漠之门的人被打死了。于是在穿过了一大片汽车的废墟之后，见到一片坟地。有个人正站在坟地前，巴瑞特认出那人正是丹。巴瑞特为丹还活着感到高兴，并告诉丹他的女儿玛琳还活着，他在大火之后的村子里找到了她。现在她在米多加鲁。丹似乎没有因此原谅巴瑞特，并提出要和巴瑞特决斗。在决斗中，丹由于过去从悬崖上掉下去时摔坏了腿，所以无法继续战斗下去。由于得知了玛琳还活着的消息，改变了他在失去亲人后那种暴戾的性情，他开始对以前随意杀害无辜的人感到后悔，为了洗清罪过就跳下了悬崖。在跳崖前他请巴瑞特好好照顾玛琳，并把汽垫车的钥匙交给了巴瑞特。回到沙漠里的村庄找到副官，那人见到气垫车的钥匙后，立刻对我们变得毕恭毕敬起来，并拐弯抹角地问丹是不是已经死了。巴瑞特等人十分看不起他，坚持仍然要在陆行鸟大赛获胜才离开。这时走来一个漂亮的姑娘，她带着我经过电梯来到了陆行鸟大赛的赛场。经过一场激烈的比赛终于取得了胜利（如果失败的话会重来）。

开着气垫车即可以穿过沙漠，也可以穿过浅河（颜色浅的河）。于是，我们继续向南寻找。在一片树林中，我发现了一片废墟。于是就到里面查看，路上碰到了达库斯的鲁特和雷诺，他们似乎在等什么人。这时达库斯的另一名成员依莉娜来了，她说已经找到了“古代种”的消息，要向希恩报告。说完她就先走了，而鲁特和雷诺上来拦住我们。但是他们似乎不是对手，于是装作没有时间的样子逃走了。

在克恩嘉嘉村，我看到的那片废墟原来是一片魔光炉的废墟。村里的人说原来神罗在这里建了一个魔光炉，后来发生了事故，大多数村民都死了。在一间房子里住着一对老人，当他们看到我那与众不同的眼睛时，认出我是一个战士。并且向我打听他们的儿子查库斯的下落。查库斯也是一名神罗战士，但是六七年前失踪了。蒂法听到查库斯这个名字时，表现得有点异常，但她什么也不肯说。我只好满腹疑虑地离开了这里。由于废墟就在附近，所以顺便去看一看。在废墟的尽头，我突然听见空中传来直升飞机的声音。武器开发部的部长斯卡莱特不知为什么来到这里，为了了解她到这里来的原因，我在旁边躲了起来。斯卡莱特走过来仔细查看了魔光炉的废墟，然后对手下人说这个魔光炉不合格，不能用来开发最强兵器。当斯卡莱特走了以后，我在刚才她查看的地方找到一颗魔晶石，不过刚才所说最强兵器是什么意思呢？

为了继续寻找萨非罗斯的消息，我继续向西行进在一片山地中，不多时发现了另一个村庄科斯莫加尼奥。刚刚进村，赤红 13 忽然从后面冲了过来，并对门口的人说那那吉回来了，说完就冲了进去。我向看门人询问，得知这里是拥有星球生命学知识的人所住的地方，那那吉就是红色 13 号真正的名字。赤红 13 对看门人说让我们进来，并告诉我这里是他的故乡。他的祖先都世世代代守卫着这个美丽的山谷和了解星球生命学的人们。但是他的爸爸是个胆小鬼，不知道躲到了什么地方。因此，它才会在旅途中被神罗的人抓住，成了实验品。他让我先住一晚上，第二天带他去见长老。

长老就住在村里最高的地方，他说这个星球再过一百年就要死了。通过这个星球所发出的痛苦的声音可以看出这一点。长老看我好象不太明白，于是就让我带两个伙伴来，并为他们讲述星球命学的知识。找到伙伴们以后，我又回到了长老这里，长老带他们进入了试验室。这里似乎来到了真正的宇宙，可以看到几颗行星球沿着一定的轨道围绕着一颗恒星旋转，周围是一望无际的星河。长老说星球就象人一样，也有生命。人死了以后不仅肉体变成了星球的一部分，而且精神和灵魂也变成精神能量成为星球星球的一部分。精神能量流通的通道就被称为生命之河，当一颗星球失去了所有的精神能量后就会死去。

幼儿是受到了精神能量的祝福而生下来的，死后又变成了精神能量。但是如果精神能量被提取出来以后这种神奇的力量就会失去，这就是我们平常看到魔光能量。如果听任魔光炉继续提取魔光能



量，这颗星球就会死亡。他希望我们能够拯救这颗星球的命运，赤红 13 却似乎对此不感兴趣。为了消除它对它父亲的误解和激起它保卫家园的责任心，长老打开了封印已久的无用之门。这里是历代战士亡灵所在地，打败了看守这里的守护之灵后，来到了一片悬崖跟前。在悬崖上有一座和赤红 13 非常相似的石像，石像上插了很多箭。长老告诉赤红 13 这就是他的爸爸。从前他的父亲为了保护这个山谷，中了敌人的毒箭。长老又说：“制止魔光炉只可能稍微推迟星球的死亡，只有消灭萨非罗斯才能阻止这件事的发生。我已经老了，希望你能替我做成这件事。”赤红 13 直到此时才真正了解了它的爸爸，并被父亲的事迹深深的感动了。在石像下，它仰天长嚎，发誓作为战士赛拉的儿子，一定要拯救这颗星球。在我们出村的时候，赤红 13 追了上来，重新加入了队伍。

我又回到了我的故乡尼布鲁贝依姆，这是一个依山而建的小村庄。但是尼布鲁贝依姆里的人似乎根本不知道 5 年前发生的事。在神罗之屋，我找到一封宝条博士留下的信。信上说他把一个经过改造的人留在了这个地方，有兴趣的话可以去找他。保险箱必须输入四个号码才能打开。我四处寻找，发现地下室中有一扇门无法开启，似乎打开保险箱以后，才能有进一步的答案。保险箱就在 2 楼左边的房间里。在开保险箱时输右 36、左 10、右 59、右

97就可以打开保险箱。在对号码时绝对不能超过要对的数字，否则只能重新来。保险箱里有一个看守的妖怪，消灭它之后可以得到地下室的钥匙。

那个地下室中放了三个棺材，当我走进那个房间后，其中一个棺材的盖飞了起来，坐起了一个人，吓了众人一跳。那人说他是原神罗达库斯的成员——文森特，但是现在已经和神罗没有关系了。他在这里是为了偿还他以前所犯的罪。我向他打听萨非罗斯的事，他说他非常了解萨非罗斯，并认识他的母亲露可莱茜亚。但是他却拒绝告诉我更多关于萨非罗斯的情况，甚至拒绝再和我说话。在我正要离开的时候，他却追了上来，为了向宝条报仇，他加入了我的队伍（想让这个人加入，在向他提问时，按照1、2的顺序，然后在离开时他就会加入）。继续前进，我们必须穿过尼布鲁山。在山中有一个妖兽守卫，打倒它可以得到一个魔晶石（受到物理攻击后自动反击）。从它身后的道路可以离开这里。

山洞外的一片树林中遇到敌人时，出现竟然是一个手持巨大飞镖的女孩。她的名字叫尤菲（ユフィ），也是可以使用的一个伙伴。想让她加入队伍，回答问题时按2、1、1、2的顺序即可。

再往前走就到了火箭村。刚一进村，我就看到一架巨大的火箭歪斜地靠在发射架上。村里人告诉我这里住着一个被人称为船长的人，是他建造的这个火箭。在一间房子的后院里，我找到了一架飞机。这时希拉走进来，她告诉我这架飞机是希多的，他现在正在火箭里。于是我去找希多，在火箭中，有一人正在擦机器。他就是船长，真实的名字是希多。他说在神罗的资助下建造了这枚世界第一的火箭，他一定要利用这枚火箭，完成他的梦想，探索未知的宇宙。并说现在新社长刚刚上任，也许有希望……

当我向他借飞机时，被他一口拒绝了。我只好回到了刚才那间房子。这时希多回来了，他让希拉给客人泡茶，自己到后院去看飞机。希拉则在这段时间里讲述了火箭歪斜的原因："那是在上一次发射的时候，当希多把一切准备好就要发射时，发现我仍然在火箭舱内。由于火箭内部的氧气罐没有完全检修好，所以我仍在继续检修没有撤出。火箭升空时会产生很高的热量，不在驾驶舱的人都会被烤成黑碳。当时离火箭升空只有30秒了，尽管到太空去是希多的最大愿望，并且放弃这一次机会的话，光再次补充能量就需要6个月的时间。但是，为了救我，希多仍然在最后的一秒终按下了紧急制动钮，刚刚升空的火箭落下来时无法平稳地落下，就成了现在的样子。在那以后，神罗缩小了宇宙开发计划，并停止对他的援助。"

说完，希多回来了，他刚刚坐下和众人说了几句话，神罗宇宙开发部部长巴鲁马就来了。希多立刻着急地问他是不是要重新开始宇宙探险计划。但是巴鲁马说他不知道，并说新社长就在外面，有话可以去问他。于是希多到屋外去问社长，可是鲁弗斯并没有任何重新开始宇宙探险的意思，反而向他讨回原来他在神罗资助下制造的飞机，用来追踪萨非罗斯。希多很生气，责备他们已经从他手里夺走了飞艇、火箭，现在甚至连飞机也要夺走。为了不让神罗的计划得逞，我打跑了守在飞机旁的巴鲁马，驾驶着飞机接走了希多。但是由于士兵击中了飞机的尾翼，飞机掉到了海里。修好后只能在浅海地区飞行，无法升入高空。而希多听了我们旅行的原因后，也自愿加入了我的队伍。

飞机掉下来时正好在一片大陆附近，由于从来没有来过这片地区，所以我准备到山冈上查看一下环境。这时尤菲忽然偷走了大家几乎所有的魔晶石逃走了，与此同时我们还碰到了神罗的士兵。打倒了拦路的士兵后，我在这片大陆的北端找到了一个充满日本情调的城镇武泰城。城里的人说尤菲是卡特的女儿，特别喜欢收集魔晶石，是个任性的女孩。在五重塔旁边的大房子里，我找到了尤菲的父亲，但是他似乎并不欢迎我的到来，也不在乎神罗的出现。于是我只好自己去找尤菲。在酒店里，我又遇到了达库斯的依莉娜、鲁特和雷诺，但是他们正在度假，并没有理睬我们。在城右边的房屋里，我在屏风后面找到了尤菲，可是被她逃走了。随后，我们发现酒店门口的坛子有些晃动，猜想尤菲也许躲在那里。为了防止她再次逃走，我先让另外两个封住其它的退路。然后打开了坛子，尤菲跳出来之后无法逃走，只好答应我如果我们能够打败阿丹，就把魔晶石还给我。

在原来进不去的那间房子里，我又中了尤菲的诡计。除我以外，其他人都被扣在一个大铁笼子里。当我把铁笼子打开后，尤菲又不见了。这时在五重塔附近的钟楼，原来一直锁着的门被打开了。敲一下钟就会出现一个暗门，暗门后面的房间里我又见到了那个好色的克鲁那奥，他指挥手下抢走了依莉娜和尤菲，为了救回这两个人，克劳德决定与鲁特和雷诺联手一起行动。在城镇后面有一片雕满佛像的山崖，经过一番仔细的寻找，在一只佛手上找到了克鲁那奥。尤菲和依莉娜都被挂在佛像上，克鲁那奥叫出了自己的保镖，一只类似小飞龙的怪物和我作战。在保镖被消灭以后，克鲁那奥又以摔死依莉娜和尤菲来要胁我们。

这时鲁特出现在伊莉娜和尤菲身边，看到大势已去的克鲁那奥也被雷诺踢到了山崖底下。尤菲为了表示感激，把所有



偷走的魔晶石都还给了我。这时如果愿意可以去五重塔(尤菲在队中)。打败了五重塔中的五圣之后，可以得到拥有水神之称的召唤兽，以及一件尤菲使用的兵器。

坐上飞机以后，可以到达很多地方。在其中一个村里有人告诉我萨非罗斯正在找“古代种”神殿。要想进入神殿必须要拥有一块奇特的石板。而在游乐场附近一个原本无人的小屋里，我听说游乐场的园长泰奥有这块石板，并且放在展览厅中进行展示，还说在神殿中隐藏着究极的破坏魔法。于是我再次来到游乐场，在写着BATTLE的地区旁边的展览厅中找到了那块石板。在我向他借这块石板时，他说不能白借，除非我能给他带来快乐。方法是我一个人向斗技场中的八个怪物挑战。在斗技场中，我取胜了，泰奥把那块石板和其它一些宝物送给了我。但是大家准备离开这里的时候，通向外界所必须的吊轨缆车却出现了故障不能使用。于是只好在游乐场里住一晚。晚上大家坐在一起闲聊时请我为大家总结一下目前的情况。晚上，我怎么也睡不着，这时爱娅莉丝来找我，约我一起去游乐园里玩。我们到大剧院去看戏剧时守门人请我们担任今天的戏剧的主角。于是我们和其他演员上场演了一出英雄救美人的戏。然后我们又到观览车里观看了游乐园灯火辉煌的夜景。在回去的路上，我突然看见了凯特·西斯，他手里拿着那块石板。这时凯特也发现了我，于是就逃走了。我怎么追也追不上，眼看着他把石板交给了直升飞机上的希恩。直升飞机飞走后，凯特并没有再逃而是留在了那里。我问他为什么这么做，他说他是由一个神罗的人在控制这个玩具身体，而那个人正在米多加鲁。但是他不一定是敌人，只是对我们的行为感到好奇。也许，这会给他带来新的生活态度。由于我和爱娅莉丝拒绝和他继续在一起，他甚至用玛琳作人质，要求和他们继续旅行。于是我只好答应了他的要求。

第二天我们坐飞机向东海岸的古代种神殿飞去。在古代种神殿的祭坛，我看到了希恩倒在祭坛边，受了重伤。他对我说萨非罗斯来了，已经进入古代种神殿，并把昨天拿走的石板交还给我。将石板放在祭坛上之后，发生了奇异的变化。我们渐渐沉入了地下，来到古代种神殿的内部。穿过曲折的道路，来到了一个山洞里。这个山洞里有很多巨大的凹形的石头滚过来，必须在石头凹进的地方躲开它才能继续前进。来到这条道路的尽头时，这些石头就消失了。这时爱娅莉丝忽然发现了什么，大家跟着她来到了一潭泉水边。爱娅莉丝感觉到了这潭泉水里中的古代种的意识，通过这潭泉水爱娅莉丝使大家看到了萨非罗斯来到这里的情景：萨非罗斯正在一间墙壁上雕满壁画的房间内。为了找到萨非罗斯，大家继续前进去找那有壁画的房间。穿过这个山洞就来到一个像时钟一样的房间里，在这里必须通过时针和分针才能到达标志着每个时刻的门里，可以通过时精灵来控制时针和分针的移动。如果被秒针所碰到就会掉入地下室。值得注意的是在5点钟的位置，有一枚可以防止一切状态攻击的戒指，是很有用的宝物。

通过6点钟的通道来到了一个有很多洞口的山洞中，这里有一个长着长胡子的老人把通往壁画之屋的门锁起来了，只有抓住他才能拿到钥匙。进入壁画之屋以后，我们看到了很多萨非罗斯的幻影。在壁画之屋的尽头，终于找到了萨非罗斯。我问萨非罗斯这里是什么地方，他说：“这里是古代种知识的宝库，在墙上画的壁画就是最厉害的破坏魔法——陨石。当星球本身受了损伤，为了治伤，它会在伤口周围聚集精神能量。伤口越大聚集的精神能量就越多，我可以利用陨石在星球上打开一个很大的伤口，这样在伤口周围就会聚集巨大的精神能量，而我就在这个伤口的中心。利用这些能量我可以得到新生，可以变成人们所信奉的神。”说完他就飞走了。

我们走到壁画前去观看壁画时，有一条龙来袭击我们。击败这条龙以后，我们又回到了房间的尽头，那里有一个奇异的像金字塔一样的东西浮在空中。爱娅莉丝读了一下上面的字，原来这就黑魔晶石。但是黑魔晶石却是这个古代种神殿的凝结体，如果把它拿走的话，整个神殿就会毁灭。这时凯特打电话来告诉我，他能够拿到黑魔晶石，并且不会把它交给神罗或者萨非罗斯。我只得相信了他，并到他所说的出口去找凯特。出口有一个很厉害的怪物守着，魔法攻击对它几乎没有什么效果，如果没有最高级的全员恢复魔法将很难取胜。消灭了它以后，凯特来到了洞里。他让其他人在出口处等他，自己则牺牲了这个身体拿到了黑魔晶石。古代种神殿颤抖了一阵，随后整个消失了。在地面的大坑底部留下了那颗黑魔晶石。我下到坑底取到了魔晶石，如果没有这个黑魔晶石的话，萨非罗斯就没有办法召来陨石。正在大家高兴的时候，萨非罗斯却出现了，他控制了我的意识，抢走黑魔晶石。而我在神智不清的时候，爱娅莉丝为了制止萨非罗斯使用陨石，独自一人去了“眠之森林”。

在北方的波比莱西村，我找到了眠之森林。那里的村民告诉我想要进入眠之森林必须有传说中乐器——“露娜的竖琴”。露娜的竖琴就在这个村里的地下埋藏着。想要找到它需要请专门人员用炸弹把地面炸开，才能找到。酒吧门口的那个人就是专门做这件工作的，而露娜的竖琴在第二层地面的大坑左边的山崖边上，找一个人把那里炸开就可以得到。

在眠之森林里有时可以看到一个小红点飘来飘去，如果抓到它就可以得到一个召唤兽。穿过了眠之森林就来到了古代种之都，但是无论在这里什么地方都没有看到爱娅莉丝。我们只好就在其中的一间房子里住了一宿。半夜里我忽然感到爱娅莉丝就在附近，在三条岔路正中的那条通往的房屋中，原来挡路的那条鱼不见了，出现了一条密道。通过近似于透明的楼梯，来到了神秘的水的祭坛。爱娅莉丝正跪在祭坛中祈祷着什么。当我一个人向她走过去时，我的意识又被控制了。我努力地克制着自己，来到了爱娅莉丝身边。我刚想对爱娅莉丝说些什么，萨非罗斯忽然从天而降，杀死了爱娅莉丝。我把死去的爱娅莉丝抱在怀里，感到既悲伤又愤怒。萨非罗斯却对我有感情感到奇怪，并让我不要再装下去了。他将在极北的约定之地等着我的到来。说完他变成了一个怪物和我作战。当怪物被打死后，空中传来了萨非罗斯的声音：“克劳德，你只是一个木偶，是没有感情的……”

我怀着及其悲伤的心情，把爱娅莉丝葬在屋前的湖水中。然后，我对其他人说：“我原来是个战士，但我的身体里还有我所不知道的东西存在，我把黑魔晶石交给了萨非罗斯，并且没有能救出爱娅莉丝。五年前萨非罗斯烧毁了我的家乡，现在要想阻止萨非罗斯使用陨石，魔法我们只能在他使用黑魔晶石前，把它抢回来。”萨非罗斯说过他将在极北的约定之地等待我，于是我们就顺着我所能感到的萨非罗斯留下的踪迹，来到了冰村。这里长年覆盖着厚厚的积雪，再往前有宽广的大冰河拦住了去路。村里人告诉我只有一个人曾经

穿过大冰河，来到了那边近似于墙壁的悬崖处。正当我想继续前进时，突然碰到了依莉娜。她说希望我等她的老板到了以后再走。由于我没有同意，她为了不使我冻死在大冰河中，就把我打昏并送到一间无人居住的房间中。我醒来以后，发现自己的周围是各种各样的仪器，通过录像机发现这里原来是爱娅莉丝出生的地方。录像机里的内容是爱娅莉丝的父亲卡斯特博士所留下的，上面记录了星球之危机，以及爱娅莉丝的父亲卡斯特博士和爱娅莉丝的母亲伊菲露娜最后的情景。

伊菲露娜是残存的古代种后裔，她曾被神罗当成实验品，是卡斯特博士救了她。她告诉卡斯特博士：从前，当塞德拉人旅行到这颗星球时，听到这颗星球发出的痛苦呻吟，接着发现了这颗星球有一个很大的伤口。于是几千个塞德拉人一起为星球治伤。但是，这个伤口太大了，只能靠星球自己长年累月地通过自己去恢复。为了搞明白这个伤口造成的原因，塞德拉人们开始读这颗星球。星球告诉他们，在很久以前有一个不明物体撞伤了它。直到那时，那个东西仍然在伤口的中心。谁也不知道它是什么，塞德拉们都把那个东西叫做捷诺娃。此时，捷诺娃也开始用一种伪善的态度接近周围的塞德拉人，并使他们染上了一种病毒。被感染的塞德拉们逐渐迷失了本性，变成了怪物。为了治伤，星球在伤口周围聚集了大量的精神能量，使伤口周围的土地急速枯竭，这就是这里积雪常年不化的原因。但是星球始终不能治好伤，它渐渐感觉到只要捷诺娃还在，伤口就不能被治好。于是星球用自己的意志创造了用于和捷诺娃作战的“武器”。但是由于少数生存下来的塞德拉人打败了捷诺娃并把它封印起来，所以“武器”没有被使用。但它们也没有消失，而是在不为人知的地方长眠着。星球的伤一直没能治好，它也一直监视着被封印的捷诺娃。不知哪一天，捷诺娃总会复活的。讲到这里，她似乎已经很累。博士不让她再讲下去，说只要她和爱娅莉丝就够了。但是有一天，神罗的宝条找到了他们，卡斯特博士拼尽了最后的力量，让爱娅莉丝和她的母亲逃了出去。

看了录像之后，我对真相更加了解了。为了继续寻找萨非罗斯，拯救这颗星球，我向村人打听情况。村里人说想要越过大冰河，只有使用滑雪板才行。于是我向一间房子里的小孩借到了滑雪板。另外有人告诉我，登山家的儿子把大冰河的地图留在了家里，拿到了地图就不会在冰河里迷路。于是我在村口右边的房子中找到了那幅地图后，离开了这里。

穿过漫长的雪道，我来到了大冰河，但是无论如何都找不到继续前进的道路，直到我晕倒在大冰河里。当我醒来的时候发现自己躺在一间小木屋中，屋里的人说我已经昏迷了好几天了。接着他又自我介绍他是登山家的儿子的朋友，曾经和他一起攀登过那象墙壁一样的峭壁，但是他们没有想象到那里的气温竟是那样的寒冷，最后失败了。从那以后，他就在这里建了这所房子为那些向那峭壁挑战的人提供帮助。他提醒我随时要保持体温否则会被冻死。方法是连续地按“□”键。我来到门外，伙伴们已经在等着他了。

选择了一起同行的伙伴后，我就向峭壁的方向跑去。爬上了一片又一片的峭壁，终于来到最顶端。这里是一座环形山，看起来好象有一颗大陨石撞击过这里。在那山口的中心有喷涌而出的精神能量喷泉。蒂法问那是什么，我说那就是星球为了治伤而集中的能量。萨非罗斯要夺走那些重要的能量来使用陨石魔法，去给星球造成更大的伤害。这时伙伴们都表示，现在是和萨非罗斯决战的时候了，要趁他还没有发现时把他打倒。这时神罗的飞空艇出现了，看来他们也找到了这里。神罗的社长鲁弗斯宣称约定之地归他所有，那个宝条博士却说那里是融合的终点，不是任何人的东西，所有的人都将会聚在那里。在大空洞中，有好几处地方都被能量风暴所笼罩，只有在风暴停息的片刻才能通过（即在屏幕比较明亮的时候）。我找到了萨非罗斯，并打败了他夺回了黑魔晶石。

为了不让黑魔晶石再被其他人夺走，我把它交给了赤红 13，并叮嘱他绝不能把它交给任何人，自己则和其他伙伴继续向风暴中心前进。忽然我好象来到一个非常眼熟的地方，仔细一看竟然是尼布鲁贝依姆，眼前又出现了五年前的情景，但是这回跟着萨非罗斯一起来到这里的并不是我，而是一个长得和他非常相似的黑头发的人。正当我和伙伴为此感到迷惑时，周围又变成了一片火海，这到底是不是幻觉呢？这时萨非罗斯出现了，他问我是否明白了。但我什么都没有明白。于是他开始为我解释：“这一切并不是幻觉，这是你所看到的这个世界的真实的过去，你只是一个木偶，是在那场五年前的尼布鲁贝依姆大火之后，宝条博士用捷诺娃的细胞以及高浓度的魔光能量所创造出来萨非罗斯的复制品。”蒂法感到很奇怪，就问萨非罗斯：“如果克劳德是五年前所创造出来，那么他怎能知道星球空之夜所发生的事呢？”萨非罗斯为此解释说：“克劳德身体内的捷诺娃有了解他人记忆的能力，他脑子中的一切实际上是蒂法的记忆。”为了让我相信这一切，他在躺在地上的人的衣兜里找到了那张五年前的照片。照片上的人果然不是我，而是那个黑头发的人。看到这张和记忆中稍有不同的照片后，我最后的精神防线也崩溃了。这时神罗的人来到了风暴的中心，那里有一颗巨大的魔晶石。正当鲁弗斯为找到约定之地而高兴时，忽然看到在冰层的后面有一双巨大的眼睛，宝条说这就是卡斯特博士所说的“武器”，是星球自己创造出来的怪物。

此时赤红 13 正在焦急地等待我。突然周围发生了巨大的变化，什么都看不见，连它也不知道自己在哪了。这时蒂法忽然跑了过来告诉它我需要帮助。于是它就向蒂法所在的方向跑去，准备帮助我。在赤红 13 走远以后，这个蒂法忽然笑了起来，恢复了原来的样子，原来她是萨非罗斯变的。

赤红 13 带着黑魔晶石找到了我，这时我已经相信了萨非罗斯所说的话，认为我是一个由宝条博士所创造出来的萨非罗斯的复制品。我从赤红 13 那里拿到黑魔晶石，准备把它交给萨非罗斯。我还向宝条博士说我是一个失败的作品，希望博士能给我一个编号。这时鲁弗斯对此感到很奇怪，就问宝条博士我到底是什么人。宝条博士说这是萨非罗斯失踪以后，他用捷诺娃的细胞和魔光能量加上他的科学知识和技术所制造的科学和神秘力量所结合的新生命。萨非罗斯的复制品。即使这次试验失败了，也能证明捷诺娃的身体即使被粉碎了，经过了一段时间以后，也会重新在一个地方汇聚起来。现在，这种汇聚已经开始了。萨非罗斯的意志通过生命之河传到各个地方，感受到它的复制品们将向这里汇合。这种捷诺娃的力量加上萨非罗斯的意志所产生的威力，将是不可预计的。正当宝条博士正在为他的试验成功狂喜不已，蒂法问他为什么高兴，如果萨非罗斯拿到黑魔晶石，就会召来陨石，到时所有的人都会死去。鲁弗斯叫宝条博士赶快离开这里，看见了蒂法等人以后觉

得他们似乎还有利用的价值，就把他们一起带走了。

我把黑魔晶石交给了已在风暴中心的魔晶石等待的萨非罗斯，一刹那间能量激增，向火山爆发一样喷了出来。

蒂法醒来时，发现自己躺在一张床上，旁边站着巴瑞特。于是她就问巴瑞特，萨非罗斯和我在什么地方。巴瑞特说他不知道我在哪，萨非罗斯就在极北的大空洞中由结界保护着的地方休眠。而且周围有很多史前才有的怪物，它们随时可能来袭击这个世界。为此，鲁弗斯已经在准备作战了。但是在他看来，失败只是时间的问题。这时蒂法又问陨石怎么样了，巴瑞特打开了卷帘窗，一颗围绕着红色的火焰的巨大的陨石出现在半空之中。这时鲁弗斯进来了，对他们说宝条博士正在调查有关我的事情，现在他们已经没有任何用处，将以肇事者的罪名给与处刑。治安维持部长把巴瑞特和蒂法就带到了一个大房间里，房间里有许多记者将对这次处刑进行实况转播。蒂法首先被斯卡莱特带进了毒气室，在把蒂法绑到椅子上之后，士兵离开时不小心把钥匙掉在了地上。这时忽然响起了警报声，说有怪物来袭，所有的人都慌忙逃走了。只剩下一个又胖又高的人，正当斯卡莱特向他表示敬意时，却被这个人用催眠气体熏晕了。

这个人原来是凯特假扮的。他救出了巴瑞特，让巴瑞特赶快去帮助蒂法。但是巴瑞特无论怎样也打不开那间毒气室的门，于是凯特提议到旁边的房间中看看有没有其他通路。可是当他们刚刚离开这个房间，房间的铁门就被锁上了。门里传来斯卡莱特得意的笑声，原来晕倒的样子是她装出来的。现在已经没有办法直接帮助蒂法了，所以凯特提议先去抢飞空艇，然后再找机会来搭救蒂法。巴瑞特尽管很不乐意，但也只有如此了。这时鲁弗斯命令丘恩城上的大炮向海上袭来的怪物开炮，但是没有任何效果。由于没有时间再次装填炮弹，只得用其它炮火进行攻击。但怪物对此毫不理会，一头撞到了基地上。随后，它从水中直立起身体，张开大口喷出一道能量光束，正好把蒂法的毒气室烧开了一道口子。正当它再次准备喷射能量光束时，沉默多时的大炮再次怒吼，将怪物的头部炸成了碎片。无头的怪物无力地晃了晃，落回到水中。

由于刚才的冲撞，使毒气阀门被震开了。现在已经没有时间等巴瑞特来救援。蒂法看到警卫丢在地上的钥匙后，开始想办法用那个钥匙自己打开锁。能够自由活动以后，蒂法赶紧来到椅子左边的阀门处关上毒气。由于无法打开毒气室的门，因此她就在从被怪物烧开的洞中逃了出去，一直逃到了大炮的炮管上。前方已没有路了，而斯卡莱特也追了上来。她不是蒂法的对手，就叫士兵来抓蒂法。在这千钧一发的时候，巴瑞特坐着飞艇出现了。他把一根绳子扔向蒂法，把她救上了飞艇。



蒂法在飞艇上仍然很关心我的下落，赤红 13 说生命之河有与海底相通的地方，但是不知道在什么地方。如果找到那里也许能发现我。在世界东南方的米迪露村，蒂法听说前几天有一个年轻人被冲到海边，现正在医院进行治疗。在村里的医院，众人找到了我，但我已经神智不清，医生说我有严重的魔光中毒，也不知道以后能不能够在恢复自己的意识。蒂法决定要留下来照顾我，巴瑞特等人离开这里继续完成没有完成的事业。在飞船上凯特告诉他们到所听到的神罗最新作战计划：神罗准备回收各地在魔光炉中经过长期压缩的魔晶石。由于经过魔光炉长期的压缩，这种魔晶石和普通的魔晶石相比，可以放出 330 倍以上的能量。收集齐这些魔晶石后，将用火箭运载到太空去炸毁陨石。现在神罗已经在尼布鲁贝依姆进行了回收，现在还差克莱鲁和肯德鲁弗奥托两个地方。并已命令军队向克莱鲁进发。为了不让克莱鲁再受到伤害，巴瑞特决定阻止神罗的行动，并夺取这些魔晶石，等我恢复意识后，用来拯救这颗星球。由于团体行动需要一个首领，巴瑞特经过考虑，推举希多担任这一职务。

当他们来到克莱鲁的魔光炉时，火车刚刚把那颗魔晶石装走。于是希多和伙伴们上了另一辆列车，紧追不舍。完成这个任务首先需要在 10 分钟追上运魔晶石的火车，在追上前面的列车以后，每个车厢上都会打一仗，一直到火车头的位置。为了让火车不撞毁村子，还需要抓紧机会刹车。火车在北克莱鲁的村口的铁路上停了下来，村子得救了。村里的人为了表示感谢，一致支持他们所做的正义的事业，将他们从煤矿中所挖出魔晶石送给了巴瑞特。

现在还剩下肯德鲁弗奥托，它位于乔恩城的南方。这里的老人告诉希多，神罗的军队正在进攻这里，希望能够得到他们的帮助。在了望塔的顶层消灭所有的神罗兵才能保住村子。这里要进行一个小小的模拟游戏，只要你有足够多的钱，一下配置出 20 个士兵一拥而上，必然能取得胜利。打退了神罗的进攻后，老人为了表示感谢将那颗他们一直在找的那颗魔晶石送给了希多。老人还告诉他们在乔恩城附近的海底还有一座魔光炉，只有通过乔恩城的通道才能到达。

由于神罗现在还没有开始回收海底魔光炉中的魔晶石，希多等人决定先到米迪露村去看望我和蒂法。但是我似乎没



有什么好转，仍然神智不清。忽然地面发生了震动，原来是生命之河要喷出地面了。在此危急时刻，又有一条飞龙来袭击村子。希多让蒂法照顾我，而自己和其他人去对付飞龙。那条飞龙和他们大战了三个回合以后就飞走了。这时情况已经很危急，只得希多一边跑一边喊蒂法，让她也赶快跑。但是蒂法不肯舍弃我，她推着坐着我轮椅，向外跑去。但是为时已晚，地面突然坍塌，我们一起掉入了生命之河。

在生命之河里，蒂法来到了我的意识中。她发现我失去意识的原因是对自己的来历存在着很大的疑惑。为了使我恢复记忆，她和意识中各个时期的我一起回顾了从前的经历，但是我依然无法恢复自信，因为萨非罗斯说过捷诺娃有了解他人记忆的能力。这时蒂法忽然看到了我第一次到蒂法房间去的情景：那是在蒂法的母亲刚刚去世之后，蒂法为了寻找自己的母亲穿越尼布鲁山，我也和她在一起。而这一段记忆她已经忘记了。蒂法自己都已经忘记的记忆，即使捷诺娃的能力也是不可能知道的。这一发现使我恢复了自己是人的自信。为了了解事实真相，我和蒂法再次来到了五年前记忆中的尼布鲁。这时才发现和萨非罗斯一起来的人并不是我，真正的我是和他们一起来的其中一个士兵。我终于想起来，那个黑头发的人是从前的好友查库斯。在魔光炉中，当查库斯冲进魔光炉以后，却被萨非罗斯打飞出来。为了给母亲和被萨非罗斯杀死的人们报仇，我拾起查库斯的大刀冲进去，一刀刺伤了萨非罗斯。在魔光炉外的铁桥上，我抓住萨非罗斯刺入自己身体的长刀，把萨非罗斯扔到了桥下的魔光能量之中。看到了事情的真相后，我恢复了意识。并和蒂法一起回到了伙伴当中。

在飞船中，我对大家表示我从前一直生活在幻想世界中，是从好友查库斯那里听来的。从现在开始，我要回到现实中来。我并不是由捷诺娃的细胞加上萨非罗斯的意志力用魔光能量所做出来的复制品。我只是一个心地善良的人的普通人。从现在开始我要继续为拯救这颗星球而奋斗。伙伴们都被感动了，我们更加团结一致，一起为实现这个目标而奋斗。这时凯特告诉我现在我们正在夺取魔光炉中的经过压缩的魔晶石，目标是海底魔光炉。

海底魔光炉建造在海底的一个基地中。在乔恩城，我找到了一队正准备前往海底魔光炉的士兵，于是就跟在他们后面一起到达了那里。当他们赶到海底魔光炉前，发现那颗魔晶石被机械手运走了。蒂法猜测它一定是准备把那颗魔晶石送到潜艇里。大家于是一起赶往港口。在港口，机械手正把那颗魔晶石放入一艘潜艇中。我向站在港口的雷诺说，希望在这种时候大家尽弃前嫌，能够把魔晶石交给自己。但是雷诺不同意，并把防卫机器人叫出来阻止我。当我们击毁了防卫机器人后，那艘装载着魔晶石的潜艇已经开走了。为了能够追上它，我抢了另一艘没来得及开走的潜艇追了上去，并展开了一场海底大战。（潜艇的操作方法相当复杂：上、下、左、右四个方向分别代表舰首上仰、舰首下抑、左转弯和右转弯。舰首的上仰和下抑可提高上升和下降的速度或在前进时向斜方方向前进。屏幕左方的两个标尺，长的是深度标尺，短的是舰身的水平标尺。L1 和 L2 键则表示水平上升和下降。当找不到敌舰时，可用 R1 键搜索。）

击毁了那艘红色的潜艇，我和伙伴也得到了这艘潜艇，可以在海底旅行。从被击毁的潜艇上拿回魔晶石之后，我回到了地面，赶到火箭村去夺取火箭。神罗已经在那里布下了重兵。为了制止神罗在自己制造的火箭中胡来，希多坚决要求亲自参战。打败了在这里看守的鲁特之后，我们来到火箭舱内，里面都是当初和希多一起制造火箭的人。他们说自动发射装置已经做准备好了，火箭随时都可以升空，只是希拉还在检查火箭内部的安全。经过的读秒后，火箭来到了太空，由于火箭的轨道是冲向陨石的，希多决定利用救生舱回到星球上。正当希多为他实现了生平最大的愿望感到高兴，走在救生舱的通道时，由于通道内有一个金属罐发生了故障爆炸了，碎片压住了希多。碎片很重，我无法和伙伴一起把它抬起来，这时希多想起了希拉的话，为没有听她的话感到后悔。这时希拉听到了爆炸声，来到了舱内。原来她又因为检修设备而留在了舱里。她和我们抬起了碎片救出了希多。一起坐着救生舱回到了星球上。（火箭中还有另一颗经过魔光炉压缩的魔晶石可以取到，可以用它在科斯莫加尼奥村的长老处改造成一颗可以召唤神龙的召唤兽魔晶石。）

火箭笔直地飞向陨石，并在陨石上发生了爆炸。世界各地的人都在关注着这次爆炸，期待着陨石的消失。刺目的闪光消失之后，大家发现陨石只是缺了一块，依然漂浮在空中。在大家都感到非常的绝望的时候，蒂法和希多过来劝大家不应该放弃希望，应再想一想别的办法。这时赤红13 忽然想起当它离开故乡时，长老曾对它说如果以后需要他的知识，随时可以去找他。这使大家又燃起了希望之火。

大家回科斯莫加尼奥村找到了长老。长老告诉他在迷失道路时，应该冷静，想一想有没有什么东西被忘记了。我仔细地想了想，记起了爱娅莉丝死前说过她知道阻止陨石的方法。但是，现在爱娅莉丝已经死了，再也没有人知道这个方法了。于是长老提议再到爱娅莉丝死去的地方看看，也许有什么线索。

在古代种之都左边的岔路里，我和长老找到了一个奇异的地方。长老说上面刻

着古代的文字，这些文字表明阻止陨石的唯一方法是使用究极的白魔法——神圣之光。手持白魔晶石的人可以和星球进行交流。当这个人真诚地向星球祈祷，并且他的愿望被星球所知道时，神圣之光就会出现。无论是陨石还是妖怪、甚至人都会消失。总之一切邪恶的东西都会在神圣之光面前消失。这是由星球来判断的。听到这些，我又感到绝望，那颗白魔晶石在爱娅莉丝被杀害时掉到海里了，现在也不知道在什么地方。长老说祭坛上还刻有古代种的文字，似乎和神圣之光有关，他无法看懂。由于这是一些象形文字，于是他让我去看，我也只看明白了“阳光永远照不到地方”,“钥匙”两个意思。由于没有其他线索，于是长老就让先他去找钥匙。

什么地方永远永远没有阳光呢？也许只有在海底才有这样的地方吧。果然，在海底的一个洞穴中，我发现了一个几千年前的不明物质，很可能就是古代种的钥匙。由于没有肯定的答案，我在海底的其它地方寻找时发现了一架沉在海底的飞船。这艘飞船中有神罗为了和萨非罗斯对抗而储存的装备。在经过了海底的另一个山洞之后，升到了一个群山环抱的湖中。在瀑布的后面，我找到了一个隐藏的山洞。山洞中，文森特又见到了他过去的恋人露可莱茜亚。他对大家说起他了在神罗达库斯时和露可莱茜亚的恋情，以及他被宝条变成妖怪的经历。这更增添了他对神罗和宝条的憎恶。我在其它地方也没发现什么可疑的东西，就准备回去见长老。

把钥匙拿回去交给长老后，长老把它插进了另一边的祭坛中，于是发生巨大的变化，使洞顶裂开了一道巨大的裂缝，一道瀑布冲到祭坛上，在水中印出了爱娅莉丝所留下的信息。这时忽然电话铃响了，凯特说他得到消息，鲁弗斯把安置在乔恩城的大炮运到了米多加鲁。

大家又回到了外面，忽然地面又发生了震动，一只巨大的怪兽出现在米多加鲁附近的海面上，并朝米多加鲁方向走去。为了阻止怪兽伤害无辜的人，我决定让我们去阻止那只怪兽。而这时的鲁弗斯等人也准备用这门大炮对付萨非罗斯。当怪兽走近以后，我发现它实在太大了，根本拿它没有办法，于是只好回到飞船中。怪物走到米多加鲁附近后停了下来，打开身上的外壳向米多加鲁射出了许多能量光束。而米多加鲁的大炮正在装填魔光炉中所提供的能量，聚集了足够能量之后，向萨非罗斯设在大空洞上空的结界发射了。由于怪物处在和结界同一条直线上，也被大炮所发射的能量炮弹击毙了。我他们在飞艇的通讯屏幕上看到：正当鲁弗斯为自己的计划成功感到高兴时，怪物死前所发射的能量光束击中了他所在的房间，在一片爆炸中鲁弗斯结束了生命。

我们看到结界消失了，准备进入内部去消灭萨非罗斯。当他们来到了大空洞的边缘时，凯特忽然提出鲁弗斯死后神罗失去了最高首领，那个武器部长和治安部长一定会胡来的。果然那两个人在得知社长的死讯之后，根本不顾米多加鲁的安危，只准备使用神罗为对抗巨兽而开发的新型机器人来对付我和他的伙伴们。而这时那个科学狂人宝条博士偷偷地控制了大炮和魔光炉，准备把魔光炉中的能量输送给萨非罗斯。这时大家终于知道了凯特的真实身份——神罗开发部的利普。为了不让米多加鲁的人们受到伤害，我必须制止这几个人的疯狂行为。

由于无法从地面进入米多加鲁，我和伙伴们从飞艇用降落伞空降到城内。我们在通往宝条所在房间的道路上，被一个巨大的机器人拦住。那个武器部长和治安部长出现在机器人里，并得意洋洋地告诉我这是他们为了对付巨兽而研制的机器人，这次一定能干掉我。但是他们又失败了，由于无法从机器人内部逃出，两个人都炸死在了自己心爱的机器人里。终于，我找到了宝条博士。而这时能量传送也几乎要完成了，要阻止他必在很短的时间内打败他，并按下终止钮。宝条博士认为这几乎是不能的，于是告诉我，他就是萨非罗斯的真正父亲，他这个父亲一定要为儿子做些什么。并且为了防止有人捣乱，他在自己的身体里注入了捷诺娃的细胞。他要用捷诺娃的力量给克劳德一点颜色看看。但是这个人好象又失算了，即使捷诺娃的能力也不能对付我。我终于阻止了能量的发射。现在由于没有任何顾忌，终于可以向大空洞进发。

萨非罗斯正在大空洞的中心等待着我，经过一场激战后，萨非罗斯终于被打败了。但是他还没有死，在生命之河中，我又找到了他。在我的超强愤怒一击“超究武神霸斩”之下，萨非罗斯的身体粉碎了。而这时神圣之光终于出现了，它喷出了大空洞，向陨石飞去。但这时已经不能阻止陨石，在陨石穿过神圣之光，渐渐压向地面时，爱娅莉丝灵魂的祈祷使生命之河流出了地面，并和神圣之光一起阻止了陨石。这颗星球终于得救了。

罪恶的一切终于被彻底地消灭掉了，我也在艰苦的战斗中找回了曾经迷失的自我，爱娅莉丝成为我心底永远的痛。我只能用努力的生存来平复这种伤痛，为了所有的人。时间能够磨灭一切，当五百年过去后，在这片荒无人烟的大地上，终于出现了几个熟悉的身影。一只苍老的狮子带领着两只年幼的狮子狂奔在崎岖的山路上——是赤红 13 和它的孩子，它又回到了当年同伙伴们并肩战斗过的米多加鲁大陆。早已变成废墟的魔光都市没有丝毫生命的迹象，赤红 13 仰天长啸，似乎在向自己的孩子们诉说着当年那段不平凡的经历，更像是向我们这些早已逝去的人传达思念之情……

作者／REAL





“炽！”电光像是冷笑惊醒一切的迷茫，刀光反映着战斗的狂乱。风将头发吹动着，从发丝的间隙可捕捉到的是彼此冷酷的空洞的眼。刀身磨擦着；连得眼光也磨擦着。他挥舞着手中的 Gun Blade。向面前冷笑的对手逼去。但是，一团奇幻的光芒迅速击中了他，使他倒在地上。这是……被禁用的魔法！他愤怒地抬起头来，那刀光便在瞳孔中放大；再放大……一阵灼热划眉心，一蓬凄艳的红花洒在地上，并且恣意地焚烧着。长空被电光撕裂，他似乎带动整个大地的怒吼，挥刀往上划去。

同样的刀光，同样的伤痕。

世界就这样被紫黑色纵情清洗……

无数的杂音都像羽毛一般渐渐飘逝，我在朦胧中醒来，阳光透过轻扬的窗帘披洒在身上，我听着卡多华医生在电话中和奎斯提丝先生通话，阳光如薄雾，而我心中却一片空白。

“斯科尔，还会见面的吧。”

我似乎听见有人在对我说话，转头看时一个少女正在离开，只留下逐渐缩小的背影，让我丝毫没有头绪。门打开，奎斯提丝先生走了进来。金色的头发，金丝边的眼镜，叫人无论如何不敢相信这还是位年仅十八岁的教官。

“走吧，今天要决定实地考试了。”

我们穿过校园，一路明净详和的气氛，似乎在蓝天白云下没有任何灰暗和被压抑的东西。到了教室后，奎斯提丝先生宣布今天的实地考试将在黄昏进行，并布置了一下任务。我被分配去“炎之洞窟”接受考验，如果不是萨依法，我今天早晨便会去一次的。如果不通过这个考试，就无法接受 SeeD 资格认证的考试。

在走廊上不小心撞上了一个迎面跑来的少女，她却迅速地起身，蹦蹦跳跳地充满了活力。她自称是一个新来的转校生，对学校情况不太熟悉，因此迟到了。她又请求我带她认认路，那单纯而恳切的请求让我无法推脱，便将她带到一楼看板，为她一一指明学校的设施。她那好奇和认真令人心中怡然。与这个名叫赛尔菲的少女告别后我在校门口与奎斯提丝先生会合，一起去向”炎之洞窟”。

一路热力汹涌，虽然只是考试，但那些从红光中扑来的怪兽也一般地凶狠。“许多学生都能感受到我这个教官的魅力呢。”奎斯提丝先生的语音在洞中回音荡迭。在这样的环境下她竟然还是如此轻松，真是个奇怪的教官。到尽头，伴着炽烈的红焰，作为我考试对象的火兽伊夫里特便出现在我面前，真正的战斗敲响我日后常鸣的生命之钟……

带着胜利和些微的疲倦回到学校，按照命令换上制服后又到一楼集合。这时碰到了一个名叫扎尔的同学翻着跟斗出现在面前，似乎又是一个精力充沛的人。他向我伸出手，我却没有这样遵守俗礼的习惯。

奎斯提丝先生说道：“萨依法将成为你们的班长哟。”扎尔对奎斯提丝的话反应甚为强烈：“班长？！这个人？！”

“……先生。我讨厌努力这个词。这样的话对差劲的学生去说吧。”他永远是自大而骄傲的人。而我们，也就此要与这傲慢的家伙同处一班。

希德校长不紧不慢地出现在我们面前，开始了学园标准特色的训话。这样的话激不起我任何情绪，我只知道接受了一个重大的任务，要尽力去完成，仅此而已。

我们上了战车，一路往巴拉姆镇而去。车身动荡中，不安份的扎尔一直向我搭着话，我却不想回答。片刻后，他又朝着萨依法虚挥着拳，自然是受到了萨依法的嘲笑。听着他们争执，那个影子再度掠过心头，我便问奎斯提丝先生早晨那少女是谁，先生却没有留意。

到了巴拉姆，琼正在战船上等着我们：“现在开始说明任务状况。在 18 小时前受到了多尔公国议会发出的 SeeD 邀请书。多尔公国在 72 小时之前受到了加尔巴迪亚军的侵袭，开战 49 小时后正放弃了市街而退守到山区。我们的行动目的是驱除市镇周围的敌兵。我们由鲁普坦登陆。进行排除作战后便在市镇地区待击，等候机会迎击敌人。”

萨依法竟然还向我下命令：“喂，斯科尔，你到外头去看一看情况。”我听着话语中趾高气扬之意，很不舒服，但还是服从了命令冲向战场。炽烈的炮火在我眼中的闪烁，杀戮的热力告诉我这是个狂乱的世界。登陆以后，炎炎气息扑面而来，我们一路冲到中央广场，消灭了此地的敌人后便要按命令在此待机。

烦闷的等待令萨依法的愤怒烧得比战火更热。终于见到一队敌兵经过广场，看他们的方向是朝着山顶。“向那里去！”萨依法兴奋的叫道。虽然这是违反命令的，但我们还是听从了萨依法的指示。我们一路杀向山顶，据一个受伤的多尔士兵所说，那里似乎有一个怪物的巢穴。在山顶又遇上了翻滚而来的转校生少女赛尔菲，我们冲入电波塔之时，萨依法已赶走了大部分的加尔巴迪亚士兵，却不能阻止电波塔的起动。等到打倒敌人少佐，并且消灭了那从天而降的大蝙蝠后，赛尔菲方才说出 19 点在海岸集合。萨依法却还有点意犹未尽，一看时间只剩下 30 分钟方才下令撤退。我们离开电波塔，往山脚下而去。

突然，一只巨大的机械蜘蛛落在我们面前。时间无多，我们无心恋战，只是往海岸跑去。身后的机械怪物让我们感到死亡的阴影，到海岸时，等待的战船已经待发。千钧一发之际，奎斯提丝冷静的脸容一晃而过，机枪声如密雨一般，我跳起向战船扑去，身后轰然，使我感觉身体已着火。我双腿酥软地脆在船舶中，舱门在我面前合起，那爆炸的辉煌却仿佛一直熨贴在我面上。

我们回到巴拉姆，萨依法竟然与风神雷神二人坐战车而去。我们只能徒步回学园。之后，萨依法因为独断专行而要受到校长惩罚，我与扎尔、赛尔菲都通过了这次考试。

舞会上，乐曲和着灯光在我身上滚下一层暖意，我初会了莉诺雅……这个与我共舞的神秘美丽的女孩子给我留下了深刻难忘的印象。

之后，奎斯提丝出现了，她要先回宿舍换衣服，然后和他去一个“秘密场所”。我本不愿，但她说这是她最后一次以教官的身份下达命令，我只好答应。

回房换上便服后与奎斯提丝一路穿过训练场，到达了所谓的“秘密场所”的地方。几对相拥私语的情侣让我觉得有些不妥，奎斯提丝似乎有满腹的怨言，但我根本无心理会，只想早点离开。在走到设施的出口时，奎斯提丝在身后平静地说道：“斯科尔，谁也不能就自己一个人活着的。”这句话，却在我耳中回音阵阵，重复了一遍又一遍……

成为了 SeeD 以后，接受的第一个任务便



是到汀巴去支援某个地下组织，我则成为这次行动的队长。从巴拉姆镇坐上火车，去往汀巴。我们借着自己SeeD的身份进入了专用包厢，扎尔便在车上给我讲了一下我们目的地的情况：汀巴是一个四面被森林所围的国家，在十八年前被加尔巴迪亚所占。为此，在汀巴便产生了一个叫雷吉斯坦的地下组织，暗中反加尔巴迪亚政府。赛尔菲不再趴在走廊窗口看窗景，走入包厢，却显得疲倦异常地倒头睡下，扎尔也复如此。我正感到奇怪，一阵蜂鸣声却在我耳中响起，黑暗慢慢压上我的眼皮，我仿佛感到自己正在穿越过到另一个时空……

（这……这是哪儿？）

我是加尔巴迪亚的士兵拉格纳，和战友克罗斯、沃德二人正在穿过面前的草原。汀巴的士兵作为对手而言，是很令我们感到压力的。我们穿过草原，坐车前往首都德林，那里有着我一心想去的加尔巴迪亚酒巴，因为那里有朱莉娅……我们在招待的指引下坐到了常坐的位置上。在战友的怂恿下，我只有硬着头皮走上台去。由于心情太过激动，我的脚竟然开始抽筋……没办法，只能回到台下乖乖地坐着了。

令人难以置信的，朱莉娅来到了我面前，她不仅没有笑话我刚才的臭态，还邀请我去她的房间聊天……我们谈了很多，关于自己的理想和生活。朱莉娅告诉我，她想唱歌，不仅要唱，还要为了我而歌唱……但愿这一切不是在做梦吧！突然，很煞风景地从上头下了一道命令来，我不得不告别了朱莉娅……

我们都慢慢醒来。出人意料的是，我们三人的梦境竟然如出一辙！在疑惑中我们到达了汀巴镇，果然有地下组织的成员前来迎接。我们在这人的指引下上了另一辆列车，车已起动，他才慌慌张张地演出了一场“铁道飞人”的活剧。那个叫左恩的人作了自我介绍，我问他有什么要我们做的，他叫我去包厢里找“大小姐”。我无奈地走到里面包厢。火车临时停下，车身一晃。那半躺在床上的人回过头来，长发撩动着我的眼波，我没想到，在这里又遇见了莉诺娅，那个在舞会中若惊鸿一现又在我眼前时时闪回的少女。

得知我是SeeD之后，莉诺娅如飞燕一般扑来，抱着我的颈部高兴地绕了一圈。

“太过头了吧。”我有点不自然。

“只是高兴呀。更没想到是你呀。早知道直接跟西德先生见面时告诉我就好了。”

“……这么说来，在舞会上寻找的人就是西德校长吗？”

她看着我，摇摇手：“萨依法，知道吗？”

我像是心房被一柄很小的锤敲了一下，抱住胸口：“是啊。”

“我，和那个家伙相识了。是西德先生介绍的。西德先生真是个好人。我们很长时间以来都想请SeeD但我们组织很穷，直接请是请不起了。没想到直接去找西德先生，这么容易就OK了……”她掩嘴一笑，“既然有了SeeD的帮助，这次作战一定会成功的。”

我看着她走到梳妆台前满怀兴奋的样子：“我要回他们那边。”

“那么，走吧！”她自先向外走去，到一半又停了下来，“斯科尔，他不来吗？”

“哪个？”

“萨依法呀！”

“噢，那个家伙还不是SeeD。”我淡淡说道。

“……是吗？”她明显地表现出了失望，走出房门又记起什么，退了进来，“啊，我的名字是莉诺娅，请多关照了，斯科尔。”

和众人集合后，商讨着作战计划。原来他们的想法是利用铁道掳走加尔巴迪亚的总统，以制裁这个“极恶”的独裁者。左恩用模型演示了截换车厢的计划，一切准备就绪后，我们就行动起来。

火车疾驰，两旁的景物都向后狂奔，我们成功的换了车厢，进入了总统的包厢，却发现安坐在椅上的是作为大总统替身的影武者，进行了一场毫无意义的战斗，莉诺娅颇有反悔之意。也不知道盖兹从何处打听到大总统已经往汀巴的放送局而去。莉诺娅感到非常奇怪，而赛尔菲的一句话又提醒我在电波塔所遇上的事变，觉得大总统似乎想通过电波向世界上包括没有电缆的地方传送一些信息。



莉诺娅他们蹲在地上商讨着变更计划，我也蹲下身体，准备跟莉诺娅道别，但她拿出契约书，上面却注明我们必需帮助雷吉斯坦直到汀巴独立为止。我无奈地站起来，看着她的长发，不明白这就是所谓缘份吗？！

我们回到了汀巴，一时之间不知该从哪儿进入放送局，我们来到报馆边上一个小屋，借着二楼的窗口发现酒吧后有一条通往放送局的暗道。边上的小孩走来向我们索要钱，被这座小屋中的大婶教训了一顿。

我们走向酒吧，一路赶跑了一些胡作非为的加尔巴迪亚士兵。酒吧里有两个客人正在谈着话，似乎都有些醉了，肆无忌惮地埋怨着雷吉斯坦，言下之意加尔巴迪亚军对汀巴的恣意抢劫完全是因为雷吉斯坦的大失败。莉诺娅红着脸要上前争辨，但边上一个酒客却先她出口，就汀巴的磨难完全是因为大统领的暴政，与雷吉斯坦无关。我们无暇多顾，只是顺着暗道前往放送局。在上楼梯时，街头的大屏幕已将开始电视转播。我们停下等待观看。

但盖兹却又跑来报告，总统已经进入了放送局，守卫也大幅增加，不宜硬闯。莉诺娅听后又决定改变作战计划，等总统离开时方才行动，因为那时守卫一定较少。看着她一直自信的样子，我不禁说道：”我们会听从你命令的，这就是我们的工作。”

”听从命令？工作就是这样？不用去想，只听从命令，这样倒挺轻松的。”

我不知为何，隐隐有些情绪：”随便你怎么说吧，只是希望你能够通过我们来得出最好的成果。不过，对于这一点，我不抱什么希望。”

莉诺娅一皱眉：”这是什么意思，说明白点好吗？”

”你们认为自己很认真吗？在地上开作战会议？将变动作战计划视作儿戏？没有我们的意见就难以决断？受聘于这样的组织，看来我们也难保安全了。”我一口气说出这些话，连自己都有些吃惊，不禁了一口气：”对不起，我说得有些过头了。”她显然感到很意外，看着我：”为什么你要这样说？我一直以为只要有SeeD帮助，什么事情都会变得轻松的，但远没我想想象中那么简单。到后来，只不过是在单纯地雇佣你们罢了，完全不能融成同伴。算了，现在作战中止！暂时解散。”

”从窗口进入行得通吗？看见了吧，果然像小孩子游戏一样。”她低着头，自言自语，”我确实是认真的……虽然没有什么很好的效果……不过我真的是很认真的呀！！”我看着她颤抖着肩膀沿楼梯跑下，没想到竟然伤了她的心。

电视在我默然不语中开始了转播。司仪：“世界上的每一位观众，我的样子你看见吗？我的声音你听见吗？非常感激！这不是电缆！是我们隔了十七年首次使用电波向世界转播。现

在感到非常兴奋。这一次的转播给你带来的是加尔巴迪亚终身大总统宾萨兰杰克对世界的公开演讲。”

“接受这次电波传播的全世界国民诸君，我，加尔巴迪亚终身大总统宾萨，兰杰克在这里提出个神圣的提案，由我们准备着结束世界上一切纷争。但是，非常遗憾。我们加尔巴迪亚和各国之间仍然有些问题没有解决也是事实。为了解决这些问题；希望和各国领导之间有一个对话。而接下来 就要为您介绍作为我代理向世界各国领导者对话的大使。”

这时，大统领挥挥手：“她是魔女……”

魔女？我正在等待下文，屏幕中转播现场却一阵大乱，萨依法突然冲进录影室，将四周守卫击倒，并用刀挟持看总统。奎斯蒂丝也随后冲入，朝着镜头说道：“在汀巴的一班，你们在看着吗？请赶快到现场来！我已经得到许可！请来帮我们一把。”剧变的形势让我们来不及加以思考，只是以最决的速度冲入录影室。他们想要绑架总统，但是，缺心眼的扎尔泄露了我们的身份——我们都是 GARDEN 的成员。

既然已经这样了，也不用多说，我们也跟着向通道跑去。一种奇怪的氛围在身前身后铺展开采，仿佛有许多透明的火焰；妖异地烧着。虽然隐隐能够听到萨依法紧张地在和谁说话，却一直看不见。

突然，好像有一个神秘的声音响起在我耳边，令我无比烦躁。我们冲入通道时，一团幻光将我们打倒在地，一阵眩晕。好不容易爬起来，面前除了奎斯蒂丝外空无一人。那神秘的声音和萨依法就像平空在空间里消失了一般，连大总统都不知去向。

这时，莉诺娅问起了萨依法的情况，奎斯提丝说他应该不会有事的。

我们沿着来时的路退出，路上我问起雷吉斯坦其他成员的安全，莉诺娅毫不犹豫地说：“不会有事的，他们逃命功夫都是一流。”她又提议暂时离开汀巴。我想了一想，也只能同意。她竟然为此雀跃不已。

我们按照正在酒吧中的大婶的指引，躲入她的小屋。我这才知道这个小镇里几乎所有的人都属于雷吉斯坦。但是，没过多久就又谈起了萨依法的情况。我对于莉诺娅处处为萨依法说好话而感到……而奎斯蒂丝则显得非常生气：“我一听到 GARDEN 只派遣斯考尔三人来执行任务便感到愤怒。要与加尔巴迪亚军交战！派遣的就只有这三名新加入的 SeeD！真是浑蛋！所以我就单独来汀巴！一般我是不会这么激动的。”



大婶上楼来告诉我们，现在这里只剩下加尔巴迪亚的常驻军；是离开好机会，我们决定坐火车到学园东穿过西面的森林去向位于加尔巴迪亚境内的 GARDEN。

在门口遇见了扮成加尔巴迪亚士兵的盖兹，他打探到汀巴大部分车站都被封锁，只剩下东面的车站，让我们快点去。最后他竟然前所未有地向我说道：“好好照顾莉诺娅吧。”

到达车站后，却又遇见了伪装成老人的左恩，他将火车票交给我们：“这是你们的车票，这是我自己的。”他看了看奎斯蒂丝，似乎很为没把她算于内而显得懊恼，过了片刻才无奈地把自己的车票给了奎斯蒂丝，却又蹲在地上，嚷起了肚子疼。

火车慢慢开动，我从车窗看着依然以可笑的样子蹲着的“老人”，忽然为曾经轻视他们而感到内疚。

我们进入了森林。谈话间，突然又有了上次的那种感觉，我慢慢地晕到了……

我和基罗斯、沃德受令到一个墓地侦察。可却因为粗心忘记了带地图。无奈之下，我们只有乱闯。在这山地中穿行许久，方才找到了一个出口。没想到却是悬崖，敌人包围了我们。基罗斯和沃德都受了重伤，我看着脚下海淘波浪上下起伏着，只能孤注一掷，希望能靠着海流脱险。我咬牙将战友扔下悬崖，随后摸了摸朱莉娅给我的戒指也跟随跳下，瞬间就失去了依靠，直向下坠去……

我们慢慢醒来，发现彼此进入的又是同一个梦境。这样的情况实在匪夷所思。

然后，来到了加尔巴迪亚的 GARDEN。虽然是同一座学院，这里的气氛却全然不同。奎斯蒂丝先到校长室报告情况，直到广播通知我们才到接待室等了一会儿。奎斯提丝走进来的时候脸色非常平静，她告诉我们绑架总统只是个人行为，并不向巴拉姆 GARDEN 追究。这也就意味着萨依法的命运将……

奎斯提丝依然还是用种种波澜不惊的语气缓缓说道：“裁决已经结束 ……好像要被处刑。”我们震惊于这个消息，莉诺娅更是十分低沉 ：“我……非常喜欢他。他总是那么自信。那么地骄傲……每次和他谈话，总能带给我满满的勇气。我也不知道是怎么回事。我……”她惘然坐下，“我想是恋爱了。但不知道那个家伙是怎样想的……但是已经没有用了。1 年前那个夏天的日子，还记得那个美好的夏天……”而我就像是个观众，看着台上演员沉痛的表演。突然，我脑海中的天空雷声滚滚向门外跑去：“我是被讨厌的……”

穿过中庭，两位风纪委员风神和雷神替西德校长来下达命令，但实际内容却要等待一位“GARDEN 的伟人”来作说明。他们又问起了萨依法的下落。我默然看着他们，对于这两个人来说，萨依法也同样是很重要的吧。”

这时广播中让我们一班到门口集合，我站在原地踌躇了一会儿，终于无可奈何地跑到大门口。一辆黄车在我们面前停下，一个穿着黑色大氅的男子走到我们面前。想来这就是被称为”GARDEN 之伟人”的加尔巴迪亚 GARDEN 校长兼理事长多东那了。巴拉姆 GARDEN 校长的命令书内容里规定这次的任务就是——狙击魔女！并且加尔巴迪亚 GARDEN 将会派出优秀的狙击手——齐尼阿斯，阿巴因 · 齐尼阿斯！

这时，我们看到一只蝴蝶从手指上慢慢飞开，一个戴着礼帽，举着枪的金色长发男子施施然从草地上站起来，嘴角抹着一丝笑意向我们走来。我们似乎都看不惯他那种轻佻的作风……

在火车上，像以前那样打开包厢密码。赛尔菲首先跑入，齐尼阿斯也一脸轻佻地跟随而去，对塞尔菲说着些甜言蜜语；而后又纠缠莉诺娅。奎斯提丝这时不得不劝告他：“阿巴因 · 齐尼阿斯！你是这次作战的主角，希望能严肃一些。”阿巴因扫兴地站到一边“……谁也不会明白的。狙击手是很孤独的… …只有到集中精神射出一发子弹时才在一个人的世界中意识到自己的存在。这个瞬间的压力，这个瞬间的紧张，让我……经常无法忍耐……害怕。不过，稍稍的放松一下……就是很好的调整！何

必这样说呢。”虽然语气依然轻松，带有玩笑意味，我却分明能感到这个狙击手内心的认真。

到达德林后，我们前去卡维邸，在门口却又被士兵拦住，说大佐要先考验我们一下。不得已只能去东北的无名王墓走一趟，将地上遗留下的剑身上的号码回报给士兵，方才能够进入。

在门口，一个疑问飘向了我的心头：巴拉姆，加尔巴迪亚两处 GARDEN 为何会与加尔巴迪亚的大佐联手……这究竟是……我还是不用多考虑了，SeeD 是不会问理由的。

过了片刻，我们等待的对象卡维大佐终于出现在我们面前。原来卡维大佐是莉诺娅的父亲。扎尔显得有些激动：“父亲是军队中的上层领导者，女儿却是反政府组织的成员？这不是很糟糕？”大佐脸色看上去冷淡而又有些担忧。阿巴因在一边不耐烦了起来：“好了好了，我们还是来讨论暗杀魔女的吧。是不是应该先讨论重要的事情。”大佐不再过问，带我们离开大佐邸，到作战岗位实地布置任务。我们将被分为两组，在魔女与加尔巴迪亚合作纪念典礼上分头行动。在典礼结束的巡游过程中，由“凯旋门组”放下凯旋门铁栏围住魔女，而“狙击组”就负责攻击。

回到卡维邸，分配好人手后，“凯旋门组”队长奎斯蒂丝正要出门，莉诺娅却风风火火地闯了进来，问奎斯蒂丝斯科尔的去向。奎斯提丝显得有些不耐烦，对莉诺娅找到了据说能抑制魔女力量的东西丝毫不感兴趣，并比较严厉地斥责了莉诺娅。莉诺娅讶然看着三人在眼前消失，眼中兴奋的光芒黯淡了下来。

我和阿巴因来到规定的地点——大统领府前待机。人潮汹涌，到处充满的热力预示着这个狂乱的夜。在群众灼热的待待中，那个传说中的魔女出现在演讲台上。幢幢人影在她眼中似乎只是千万个渺小的黑影，她，整个就像笼罩着骄傲与高贵组成的光芒。阿巴因忽然失声道：“喂，那个人是……”

我抬头，一个有些呆滞的人影落入我眼中。那是莉诺娅？为何表情如此恍惚？为何跟在魔女身后？

魔女伊迪娅开始了她的演讲，人们已被妖异的火焰所吞噬，两只怪物破空而来，扑向还留在演讲台上的莉诺娅。

阿巴因摇着我的肩头，催促着我快去救莉诺娅。我看着半空的动静，虽然心中无限焦急，却依然推开阿巴因：“巡游还没开始，还得等在这里。”时间秒秒击打着我的心脏。终于，巡游开始。仪仗队带领着所有人，带领着满城的火，满城的辉煌而疯狂舞动，魔女安然坐于车上，就像永恒之石。而更令人意外的是，萨依法竟然站在车头，桀骜的脸上红光涌动，烫上狂乱之心。

我与阿巴因赶紧从总统府背后赶去。到此时方才感到焦急如同利刃，撕扯着我的心脏。我当然不会知道，莉诺娅独自一人去“行刺”魔女时也是走的这条路……我继续往上爬着终于赶到了演讲台上，打倒那两只怪物后，莉诺娅睁眼看见是我，激动地拉住我的手。我轻轻挣脱她手，但又被她紧紧拉住。“你的命令会一直记得的。”我叹了口气，”我不会离开你身边的。”

我们来到时钟室，阿巴因捡起地上的狙击枪，默默地坐到一边，低头集中精神。或许这就是狙击手的孤独了。回想着这个轻佻的小子在火车上的 话和此刻凝神的样子，不由也沉重了起来。

时间已将近，时钟圆盘升了起来。奎斯蒂丝他们算准时间，成功地用铁栏困住巡游车。阿巴因却有些畏缩了。手臂颤抖着。我连声催促，他方才定一定神，向魔女射击。但一种无形的防护壁却阻住了子弹，狙击行动看来是失败了。我跳下了去，开车向巡游车冲去。

我终于冲上了巡游车。 萨依法依然表情冷傲地看着我，我们在满城火光中再次对峙。他告诉我，他是魔女的骑士，而且这也是他一直以来的梦想。我不再说话，与萨依法战斗。或许是周围的热力渲染了我，或许是莉诺娅鼓舞着我，我终于将这平生心中最大的阴影击败。

莉诺娅与阿巴因也赶来，我勇气倍增，向魔女逼去。“……SEED 吗。在庭院中种植的腐败力量。”魔女的语音在我心里划开一条长痕，一道寒光随着骤来的预感直直飞来，插入我的中。耳边似乎失去了一切的声音，我慢慢地倒下去。魔女、萨依法、火光、人影、还有莉诺娅惊呼的表情全在我眼中变得遥远，更遥远……

窗外的阳光丝丝游入小屋。小女孩艾露跑了进来。对我说有一个穿着奇怪的客人正在酒店中等我。我感到非常奇怪，让她别到处乱跑，这个镇上随时都有怪物出现。这小女孩根本就不听我的，跑下楼去，我只能跟着到了店里。店主玲又用平时那嘲讽的口气和我开着玩笑，一会，我见到了基罗斯那黑黑的脸。确实，从那次悲惨的逃脱后已经过去一年了，我大半时间都是在病床上渡过的，多亏了玲的照顾。

好久不见了，我们寒暄着。基罗斯已辞去军务，一直在找着我。从基罗斯口中得知，傻傻的沃德也结束了他军人的生生涯，竟然在 D 地区收容所当了清洁员；让人感觉非常奇怪。接着，我又问起了经常想起的朱莉娅。玲似乎也听说过朱莉娅，并且听过她唱的第一首歌“EYES ON ME”。据他们所说，朱莉娅最近似乎已经结婚，和军队卡维少佐结成连理，但又有杂志说因为朱莉娅真正喜欢的人在战场上失踪，方才会与卡维少佐结婚。我蹲下身体，说不上很悲伤，只是仿佛又在耳边重温着朱莉娅的声音，那一晚的音乐，那一晚的寂静就此将要成为一个单纯的烙印……

我拖着基罗斯和平时一样开始巡逻的工作，和出现的怪物战斗。霞色夕烟托着我们的脚步。在路上基罗斯忽然有一个“非常质朴的问题”：“你呆在这里究竟为了什么？””这个村庄被战火破坏，大部分只留下了名人和大脚乌。为了报答他们收留我，我就自愿担当了巡逻的任务。请叫我‘怪物猎人’吧。”
巡逻完毕后我们返回，途中基罗斯告诉我，汀巴的一家报馆正在招聘介绍世界各地的记者。我一听，立即准备去收集资料，立志成为一个著名的新闻工作者。

我们回到酒吧，跑到三楼，却听见艾露和玲正说着话。

艾露：“那么，玲会和拉格那叔叔结婚吗？”

玲：“这个男人吗？算了算了，他来到这儿只是为了疗伤……”

“那么，这不是和你的愿望违背了吗？”艾露问道。

“老实表白吧，别放走机会。”基罗斯又在耳边瞎起哄。

“别胡说，这只是梦话。”

“可是，艾露也很喜欢拉格那叔叔呀，如果拉格那叔叔和玲还有艾露在一起该多好呀。”

玲转过身来（我们立刻弯腰藏起）：“……不行，这个人，是真的非常向往在世界中旅行，不会在乡村里平静地生活一辈子的。这样的人，还是有的呀。”

说不上是什么感觉，似乎有些欣喜，似乎又有些不安，我起紧跑了上去，向玲报告巡逻的情况。玲神情仍然平静，但语音却略有些不自然。回到小屋后，似乎基罗斯也看出了我的异常，问我是否因为玲。我也无法辨别，只是任朱莉娅和玲两张脸在我面前分分合合，甚至她们的语声也被此交融，困绕着我。我感觉有些累，真的想要好好休息了……

无数的花团在黑暗中翻转，逐渐化为无形的刀片，带给我浑身的疼痛。我慢慢睁开眼来，发现自己是在一所极其狭小的牢房中。门打开了，萨依法进来了。他扶住我，因为我推开他双手而暴怒地拉住我头发将我甩到牢床上。灯光整个翻转了过来，萨依法语音冰冷地让人将我带走。我被缚于一个电刑架上，被严刑逼供：“喂，斯科尔，再问一次。SEED 究竟是什么？为什么要抵抗魔女？”

此时好像有人向萨依法报告：“萨依法先

生，向 GARDEN 发射的导弹已经准备完毕。”萨依法匆匆离开，那个看守所所长继续扮演萨依法的角色：“快说吧，听见没有？！”我轻轻吐出一口痰，随后看着这个工具一般活着的人暴跳着走向开关，一时之间，竟而完全平静了下来。从哪里来就到哪里去吧。再见了，莉诺娅……那些脸全被黑暗慢慢洗去，迈向幽冥的脚步，我将就此长眠吧。

感觉到被人放了下来，睁眼看见了扎尔关注的脸。我接过他递来的 GUNBLADE，全身奇迹般地，失去的力气又度涨潮。我们寻找着脱出的方法，乘坐机械臂到底会找到出口，但流沙却又一次阻碍了我们。这时一些枪声传来，我们挂念扎尔，飞快赶去，救出被围攻的他。枪声密集了起来，狙击手阿巴因又出现在面前，有形有款地边下楼边与加尔巴迪亚军交火，但走至一半又被人踢了下来。蓝衣，黑发，熟悉的影子。

虽然莉诺姬与阿巴因斗嘴的样子令人禁不住想笑，但我却一点都笑不出来。“斯科尔！斯科尔还活着！真的，斯科尔真的没有事吧，嗯？”我依然呆板地没有什么反应，心底却有什么东西正在融化。

根据阿巴因的提议，我们走到上层，并准备往对面的柱形建筑场而去，但走到一半，整个看守所忽然下降。我挂在过道边缘，时刻有着摔死的危险，身下沙砾疯狂舞动。但现在，即便是地狱在下方张开了大中，我也能冷静地移到那边。军人的冷静似乎是像身上的器官一样，自然生成。

我们乘车离开了看守所，在路上停下来商量着今后的行动。空中划过几道白线，赛尔菲根据方向判断是她的母校托拉比亚 GARDEN，再不行动的话，巴拉姆 GARDEN 也会遭到灭顶之灾。我们决定分为两组行动，由赛尔菲他们去导弹基地阻止发射，而我则带领其他人火速赶回 GARDEN 报告。

在心中为赛尔菲他们默祝平安后，我们以最快的速度赶回了 GARDEN 没有想到，这里现在却是一片混乱。一个教师问我们是 MASTER 派还是校长派，我完全不懂他在说些什么，进行了一场无谓的战斗。

到大堂遇到风神雷神，方才知道学园里正闹着内乱，MASTER 一派到处搜寻着 SEED，他们两人却说自己是萨依法派，不属于这里任何一党。我们无暇多过问，四处找着西德校长，要将这里最大的危机报告给他。在二楼找到了琼，由她带领我们去三楼校长室报到。

西德校长已经听过了琼的报告，通过广播让大家避难，他却要留在这里保护着 GARDEN。我望着这个神情安详的中年人，一时无法表示什么。当知道他是想去 CARDEN 制御装置时，便要代他前去。校长把升降机的钥匙交给了我，我们向校长敬了个礼 后便乘坐升降机前去 GAEDEN 最深部的 MD 层。经过一番复杂的跋涉后终于找到了那个连西德校长都不清楚的制御装置。正当我们为一阵乱试无所反应而苦恼时，地下忽然巨展起来。我们竟然身不由已地升了起来，直到顶层的校长空。整个 GARDEN 起了翻天覆地的变化，加尔巴迪亚的导弹已经飞来，接近，再接近，却因为 GARDEN 的防护罩而弹飞。危机是暂时解除了校长详和的笑容变得更为灿烂。

GARDEN 这个庞大的建筑在大地上悬浮着，并慢慢地移动着。扎尔和莉诺娅拉我去外面看看情况，我们从 2 楼直到甲板上。莉诺娅第一个冲到栏杆边。飞鸟在蓝天白云间悠然划过，大地逐格地向我们显示着自然永恒的澄静。轻风牵引着莉诺娅的长发，她回眸，笑靥浅淡若云，令我有些恍惚。虽然彼此什么也没有说，但在这一刻，在这青空下，在这原野之上，我第一次明显感觉到自己距离莉诺娅，是如此地之近……

在走廊上遇到了琼，是西德校长叫我们，他不懂得如何控制已经成为空中要塞的学校，如果放任它如此飞行下去，势必要和拉姆相撞，大家都要我来操作学校的移动。因为别无他法，我只有硬着头皮上前一试，所幸没有造成相撞的大祸。学校算是暂且平静了，我躺在床上，脑中一片纷乱。在空中这样的移动不知已经过了多少时间。MASTER 一派引起的纷争已经平息了，他们放出的训练用怪物也都被击退，如像没有什么将要做的。向校长报告时……听到了许多情况……校长，不会有什么事吧。

当眼睛睁开时，莉诺娅那偷窥我睡着的样子便跳入我眼中。她要求我带她去学校四周看看，还说这不是命令。我只是以平常一般生硬的语气给她介绍着各个设施，却因此而使她掩嘴轻笑。

有教师找我们，却是 MASTER 要我们前去。我们带着一头雾水来到地下，却看到西德校长正和几个教师争吵。我上前询问，校长给我的答案却是语焉不详。

教师带我们去见 MASTER，没想到，这位 GARDEN 的经营者却不是人类，而是一个叫诺古的斯美族人 。

事务员命我们向 MASTER 报告与魔女战斗的结果，虽然有些异常的感觉，但身为班长的我，只能据实报告。那 MASTER 却勃然大怒，并且吐露出真相。他早与加尔巴迪亚的大总统及魔女订下盟约，但魔女视 GARDEN 为自己掌中之物，诺古便打算打倒魔女。多东那没有按照他的指示，命令我们暗杀魔女，因为行动失败而导致魔女以导弹向 CARDEN 报复。为了令魔女息怒，只有将 SeeD 的人头交给她。

听了这句话我不由反问：“为什么不与魔女战斗？我们每天所受的训练是为了什么？”没想到诺古听到这句话后却一阵咆哮，原因是我用了和西德校长相同的口吻，于是他便叫嚷着要将校长一伙全部打倒，其中包括校长的妻子伊迪娅。一场战斗之后，我一阵惶惑。”校长的妻子？”难道牵系着敌对双方首脑的竟然是这样的一种关系？

我们带着满腔疑云去寻找校长，但在校长室却不见他踪影，听学生说是去保健疗伤了。琼告诉我们，有一艘可疑的船正在接近 GARDEN。因为听琼说有迹象表明可能会是加尔巴迪亚的船，我们便赶紧赶去察看。从船上跳下几人，自我表明是伊迪娅的手下，来到 GARDEN 并没有恶意，只是奉命寻找校长。西德校长前来，他们传达伊迪娅的话，说这里不安全而要将一个叫艾露的人带走。校长默然片刻，同意了他们的看法，而将寻找艾露的任务交给了我。

“斯科尔，艾露，是在那里的，那个十分喜欢拉古那的小女孩吧。”在走廊上扎尔忽然这样提了一句，不由令我回想起那个世界中奇异的人和事。

我走进图书馆时，一个少女的影子慢慢浮现：“怎么了，斯科尔？”我想起来了，在那次我受伤躺在保健室的那一天，岂非也是这张脸，这个声音？这个女孩就是艾露奥内，我问她关于那个奇怪的像梦境一样的世界，她却回答：“对不起，斯科尔。不能很清楚地告诉你。不过有一个，那是‘过去’。”我不知道这过去是何所谓、一点都不明白，而艾露奥内站起来，踱着步。

艾露奥内接着说：“过去对人而言是不可改变的，但是，只有一丝可能性也要作尝试。”改变过去？她是认真地说吗？这怎么可能呢，我不由大声地向她道：“你究竟在干什么？是你将我们带到‘那个世界’的？”“对不起。”艾露奥内的语音依旧轻柔，而我心头却一片混乱。

琼也来到图书馆，将艾露带走。我躺在床上，又一次地失眠。在这孤寂的时分，小时候的场景滑人了这幽静空间中。我站在孤儿院门口，面对着簌簌而下的夜雨，似乎是说给自己听的一般：“……姐姐……我……只是一个人。不过……我会努力。没有姐姐也可以，我什么都能够一个人解决……”

第二天早晨，莉诺娅又来到我的宿舍，要我和她一块散步，离开宿舍后却又听到了广播，校长命令我迅速到校长室去，并命校内学生不得外出。飞行的学校撞到了 Fishermans Horizon，校长要我去找那里负责人道歉，声明 GARDEN 并无恶意。

我受命从 2 楼甲板前去，进入前却有人向我们警告，不允许在街上战斗。说清来意，由他们将我们带到站长家中，但无论我们如何辩说，两位站长都始终抱着不合作的态度，不肯原谅我们。无奈之下我们只能回去，但加尔巴迪亚军却正于此时袭击 Fishermans Horizon。站长为了不引起战火，便打算去求和，却在车站广场被加尔巴迪亚士兵殴打，我们上前相助，将士兵打倒后，又凭空飞来一辆 BGH251F2。我们几人将它打进海里，却没想到从中跳出的却是我一直悬念的同伴们——赛尔菲，奎斯蒂丝，阿巴因！

阿巴因问起 GARDEN 的情况，众人为学校无事而感到高兴。我让扎尔和莉诺娅带赛尔菲他们回 GARDEN，自己还要留在街上观察一下情况。但莉诺娅却留下等着我。

和站长告别后，我们回 GARDEN。校庭非常凌乱，可能是与 Fishermans Horizon 相撞的缘故。赛尔菲情绪低落，我让阿巴因留下和她一块整理以便使她恢复精神。校长又将我叫去，在得知魔女目的之后，决定等移动装置修理完毕便开始实施讨伐魔女的计划。校长要将领导权交给我，这个意外丝毫不能给我惊喜，反而让我感到沉重而且不满。但作为 SeeD 或许我命运就是如此吧。

我回到宿舍等待夜幕降临，但心烦意乱睡不着。走出宿舍，在走廊上看见莉诺娅、奎斯蒂丝和扎尔，但不知为何，奎斯蒂丝和扎尔一见我便立刻离开，只留下莉诺娅。她走来约去参加音乐会，但我这时并没有这样的心情。但莉诺娅一再表示这是大家的心意，我只能答应前去看看。

音乐会在 Fishermans Horizon 广场举行。他们站在光彩眩目的舞台上，祝贺我成为 GARDEN 年轻的指挥者，所以便有了这场“赛尔菲乐队的豪华演奏”。我始终没有这样遣兴的心情，又想起进入广场前阿巴因的暗示，便跑到一边，正如他而言，有一本旧杂志在地上。不知道这有什么意义，也不知道阿巴因在想些什么。

莉诺娅也走来，到我身边蹲下，要和我谈话：“斯科尔成为了 GARDEN 的领导，一定会很辛苦吧。看起来气色不太好。”

“想起许多事来一定会感到很辛苦，但斯科尔把所有的事都由自己担当，从来不发一言。”

“大家对我是这种想法吗？”

“大家都觉得斯科尔能很出色地当好领导，我也可以做得很好。”我捧起额头，莉诺娅也模仿着我的动作。“是放在眉间吧，这样？”

我发现她的偷笑，一举拳，她立刻往后滚开。我说想要回去，莉诺娅却走到我背后蹲下：“对不起！其实大家想说的话只是……斯科尔一个人思考是得不出答案的。”她正说着，又将我一推，使我落到下面，而她跟着跳了下来：“不管怎样都好！不过这样最好，有什么重要的问题都可以和我们商量。朋友之间都是可以相互依赖，大家都样想。”……

这一个夜晚，在莉诺娅的轻声细语和凝眸注视中悄然过去。

第二天我接受校长的命令，前去巴拉姆察看，那里可能会受到加尔巴迪亚军的袭击。来到巴拉姆后，发现果然已被加尔巴迪亚占领，并且封锁了入口。为了进入，只有假称自己带有关艾露的情报。我们依靠着这个而混入了巴拉姆，先到扎尔的家收集情报。扎尔的母亲似乎仍像对待小孩子一般教训着扎尔，从她口中得知风神正在这里，但却不见伊迪娅的踪影。

旅馆门前有士兵拦着，不让我们进入，原因却是扎尔“非常可疑”，除非得到指挥官许可，我们从港口士兵口中得知指挥官钓完鱼，不知去向。回到扎尔家中，扑鼻而来便是一股鱼味，却是“指挥官”刚来这儿烤过鱼，我们离开时发现自己身上沾上了鱼味，便到港口让那条狗闻过后，果然它就带我们去寻找指挥官。却发现原来所谓“指挥官”就是雷神。

我们一路跟着雷神到了旅馆门前，雷神询问着艾露的下落，而且不由分说地就和我们大打一场。取胜后进入旅馆，找到了风神，我质问他们封锁巴拉姆是否出于魔女的命令，但他们立即否认。他们只是相信萨依法这个同伴，所以自己决定了这个行动。因为彼此的立场，我们无可避免地进行了这一场乏味而无意义的战斗。

等他们因战败而跑开吗，我望望他们的背影，看看自己身边的同伴，不由在想：没有办法避免吗？只因为彼此都有同伴吗？谁是敌人？谁是己方？对我们说来都是只是战斗，而没有什么特别的地方？但为什么？心头会有这种悲哀的感觉呢？

是托拉比亚 GARDEN 吗，赛尔菲的母校？面前这座满目伤痕的废墟？往常无论遇见什么情况都开朗的活泼小姑娘，面对着战争所带来的世界质变，也低下了她的头。我们跟着她到了这个被毁灭的学园，看见的却是赛尔菲和她的同学在交谈着。生还的学生打算重建托拉比亚。为了不影响恢复了一点心情的赛尔菲，我们便到运动场等着她。

硝烟过后的余息在四周一再沉淀，不知过了多久，一只篮球在大家沉思中滚来。“大家，真的是非常感谢。让你们担心了。”少女的明朗神彩又在赛尔菲脸上拨云见日，我们朝着她一块点了点头，不用其他过多的言语。

当我还在儿童的时候……大概是 4 岁吧，我还住在孤儿院里呢(丢开球)。大部分的孩子都一样……没有亲人……魔女战争结束后有许多孩子都这样无亲无故地生活在一起，嗯，我到现在还能清楚地记得，在那么多的孩子中间，那个女孩子的声音……

风声隐隐，在这体育场之上，曾经不羁的狙击手，将他追思的语音飘洒在轻风之中，吹散了时间的距离，令我们脱下重重的尘，似乎回到了遥远的从前。对于我们这些现在站在一起的战友而言，那时候在孤儿院的共同生活是什么呢？阿巴因在加尔巴迪亚 GARDEN 遇见我们时就已经追忆起那段时光。

阿巴因、赛尔菲、奎斯蒂丝他们一起聚在海边围着焰火而我，只是一个人坐在海边，用这无声海天追寻着姐姐，艾露姐姐，但回应的只有星光雾痕，艾露就是姐姐，不会错的。虽然只不过因为她比我们年长，大家才叫她姐姐。那个雨夜，那个找不到姐姐的孤儿院的雨夜，保尝不是我童年的一个伤痕呢。奎斯蒂丝、扎尔、赛尔菲、阿巴因、萨依法、艾露、还有我……这有什么意义完全不知道，但大家确确实实都在一块儿的。



因为想到了艾露，大家也把话题集中了起来，赛尔菲猜测每次都是艾露将我们带到了过去，但为什么这样做，却一点都不明白。难道是她想改变过去？

"艾露奥内是姐姐，是我们大家都喜欢的姐组，但却老是被斯科尔一人独占。"阿巴因忽然起了一些埋怨之词。"你，记得可真情清楚呀。我……像我这样的性格谁也不会理会。大概，萨依法也是这样的。不过，在5岁时被送到GARDEN，见面时，一点都没有提起过孤儿院的事，甚至想不起来，不觉得这很奇怪吗？"

"真是的！"赛尔菲叫了起来，"我到托拉比亚后有时能回忆起许多开心的事，但是，斯科尔他们呢？不记得了呀！"

"我……记得。不，想起来了。"

奎斯蒂丝轻蹙着眉"我，在10岁的时候来到GARDEN。那个时候，萨依法和斯科尔经常吵架。"

"是啊……那时奎斯蒂丝经常来劝阻我们。"

"是啊！是啊！萨依法是个时常以自我为中心的孩子，而斯科尔却总是不理睬他人。所以最后就经常吵架。斯科尔如果只是逃开就好了，沉默的对手对一个敌手而言是最好了。斯科尔……总是希望和姐姐见面。而我却一直努力着能够代替姐姐——艾露奥内。我，当教官时非常注意斯科尔……认为是在恋爱，一直想把这种心情在教官的身份下隐藏再隐藏……但没有用。或许只是小时候姐姐的记忆残留了下来吧……怎么了。"

奎斯蒂丝看向了海波细浪："该不是恋爱吧？当莉诺娅登场时，似乎就有些醒悟过来……啊！萨依法也是这样吧！忘记了小时候的事情，但一直保留着见到斯科尔时那种心情。"

听了她这段话，我也开始怀疑是否自己苍白的人生就在这遗忘之中生成。

"这种感觉如何呢？……这就是使用G·F的代价。在得到G·F的力量同时，G·F也在我们脑中制造它自己的居所。"

阿巴因的话使我们省悟过来，控制着G·F的力量使我们有别于常人，但同时，我们一样在某些方面受控着。

"这样看来确实是G·F有关。但怎么办呢？放弃？战斗要坚持下去只有靠G·F给与的力量。不管是要付出什么代价，我都是不管了。"

赛尔菲提议用日记记下，这样就能避免再度忘记。但扎尔却反对道："这样做就的好了吗！不……这样还是不行的。记着小孩时的萨依法有什么好。现在，守护巴拉姆的双亲对我来说才是重要的！他们将我接来，将我抚养大。绝不能放手，守护母亲们。"

"对了……大家，还记得妈妈桑吗？"

妈妈桑……经常穿着黑衣服的保姆。当那张沉睡在记忆弧光中的脸，一点一点地在面前清晰过来时，我们吃惊地发现，她与魔女伊迪娅是如此地相像。但为什么，她会设下圈套，用导弹摧毁她所创造出的GARDEN？我们是SeeD，但却要和SeeD的创办者交战？

不知为什么，在被萨依法拷问时，曾一再逼问我SeeD是什么，妈妈桑自己不是知道吗……但魔女就是妈妈桑，这究竟是为了什么？

阿巴因此刻的神情无比严肃："斯科尔，听着吗？我想说几句话。那个，是的，在莉诺娅说出那些话时我也非常困惑，但现在明白了。我在战斗着，我在寻找着重要的东西……和大家想的一样，就算敌人是我们喜欢的保母也要坚持下去。虽然有着无限的可能性，但是，我既然选择了这条道路就必须按照自己的选择直走到底。就算是妈妈桑，就算是在使用G·F时失去了重要的回忆都再所不惜。我们的命运都是自己选择所组成的，从孩童时起就一直这样生活……虽然没有其他道路可以选择让人悲伤，但是……但是，还是和大家在一起。新的伙伴，增加了新的朋友，我们已经不是小孩子了。大家都坚强起来吧，仍然沉默着逃避的人令人讨厌……我决定战斗下去，为了和大家一起，我将要努力地战斗下去。"

莉诺娅终于也承认我们的想法。"大家……真是坚强呀。"离开运动场的时候，莉诺娅感概道。再想得深入些……大家……都在害怕吧。"或许不战斗也是个好方法，去试试看。"

我们去南方寻找伊迪娅之家，但这里一片空旷，没有任何线索。这时突然发现加尔巴迪亚CARDEN就在学校附近。我立即赶回学校，用望远镜一观察，发现这场战斗不能避免，便只好安排大家做好作战准备。当我在2F指探学生们完毕后来到校庭，扎尔也正在那里指挥着学生，但他却又把我拉到一边向我借戒指。我不明白他是于什么，不过，算了，借给他吧，于是把戒指除下交给扎尔，他竟然开心得跳了起来："这样就能保护莉诺娅了，斯科尔，这里就交给我吧。"莉诺娅赶来，也要求加入战斗，我嘱咐她后带着一点疑虑回到控制室。

加尔巴迪亚GARDEN正向这边前进，既然不能避免，我也下令全速冲去。两座学校在空中轰然对撞，同时加尔巴迪亚军开始进攻，学校一片混乱。我心里也一震，强烈的不安弥漫了周身。当赶到学校正门时，扎尔也跟来："斯科尔！莉诺娅，莉诺娅她掉下悬崖了！"

"知道了。但危险的并不只有莉诺娅一人。扎尔你负责救回莉诺娅，并且一定要救回她。"我强自镇定地下达命令，救出教室里的低年级学生生，又被广播催着赶往控制室。照现在的情况下，防守已不足以坚持，只能主动进攻。但偏偏就在这个时候，扎尔却来报告，无法救回莉诺娅。阿巴因让我去救莉诺娅。

大家的目光在我脸上交汇，除了激励和期待以外，完全是同伴间的信任了，这一次，我无法再说不。但在这之前，我必需要向学校全体成员说一些话，就在这学校顶层，面对的是战乱和杀戮的声息、疲倦、生死、鲜血和诀意。

"……我是斯科尔……大家现在的情况怎么样？可能战斗总是令人非常疲倦……但请听我说，为了取得胜利，必须要借助大家的力量，向着最后的战斗前进。在敌人打倒我们之前，我们先冲人敌阵。请大家做好心里准备，并且照顾好低年级的同学。现在扎尔、阿巴因、赛尔菲和奎斯蒂丝会先冲入加尔巴迪亚军，请还有力量的同学支援他们。SEED为了打倒魔女而被建设出来，CARDEN是为了养育SEED而建立起来，因此这是SEED的真正战斗。虽然这是场残酷和讨厌的战争……但我不会后悔，也希望大家能不后悔。请大家将剩余的力量全部借给我吧！"

我压抑着浑身的力气冲到了2楼，但战况又一次阻拦了我。一个叫麦克的孩子不见了，要我去寻找。当在走廊上找到孩子时却受到了一个驾着机械的敌兵偷袭。我在他狠狠撞来的刹那间打开紧急出口，与敌人一块落在空中。底下是两军的激烈冲突，我也在半空与敌人作着殊死搏斗，并且艰难地取得了胜利。黑发蓝衣终于飘至眼前，我以最快的速度驾机冲到断壁处，救起了莉诺娅。

我们进入加尔巴迪亚GARDEN。这里与外面的战况相比，倒显得有些平静。途中与扎尔他们会合后，我们到处寻找魔女。在内部遇上了风神、雷神，他们说要将萨依法交给我，让他回复过来。我不明白他们的意思，但在这学校建筑中，却也能感受到萨依法以及魔女的存在。对此，我不知道是兴奋还是紧张。通过中庭时与地狱看门犬喀尔柏洛斯战斗了一场，使我又得到一只G·F。

我们通过电梯，终于来到了魔女的房间。

"怎么，很久没有到母校来，因此想念了？"萨依法，这个性格比我还要稳定不变的人，再度带着轻蔑笑容的标志栏在了面前。

言语在这样的场合全然无用，胜负只在手底。虽然萨依法不断挑逗我们，但我们终究还是击败了他。魔女离开了这里。我们追到大礼堂，一阵晶花乱绽，魔女已经穿破天花板的玻璃，站在了讲台上："你就是传说中的SEED

吧？！看起来确实很威风。不过，既然威风到成为了障碍，就在这里消失吧……”萨依法从魔女背后出现，我望着那个讲台上神秘的女子，这，还是我们记忆中淡抹的妈妈桑吗？绝对不是。

“消失吧，SEED!”

我的头脑完全被战斗所清洗，借着与同伴一起并肩作战的信心，我们终于击败了强大的魔女。但她身上散发出一团红色的烟雾，令我们无法动弹，并且意识模糊了起来。

不知道发生了什么，身体……我模糊地看见莉诺娅摇摇晃晃地走到萨依法身边。“莉诺娅……”我想要呼唤她，但偏偏发不出一丝声音，只能看着她跪下，抱起了倒地的萨依法，并且似乎无限悲痛地趴在他身上。这是一个怎么样的景像呀，我双限一片朦胧，心头也全然是混乱与不信，莉诺娅……萨依法……

失去知觉片刻后，又慢慢醒来，奎斯蒂丝蹲在莉诺娅边上察看着情况。

“斯科尔，奎斯蒂丝、赛尔菲、阿巴因、扎尔……你们都长大了……变得坚强起来。我一直在等待着这一天的到来，又害怕着这一天的到来。今天是好日于吗？还是不详的日子？艾露奥内呢？我能保护到艾露奥内吗？”空中传来了魔女的声音，我不明白此刻她在说什么。但这时，奎斯蒂丝却发出了惊叫：“斯科尔！莉诺娅她……！”我转过头去，看到的却是莉诺娅闭着双眼躺在那里，完全没有了知觉和生息，她，这是怎么了？完了吗？什么都完了吗？莉诺娅完了。

我躺在床上，如一潭死水，面前探不尽的黑发飘拂和弯弯嘴角。广播里奎斯蒂丝催促我立刻去伊迪娅家。我如被牵线的傀儡一般，赶到了伊迪娅的家，却在孤儿院内遇到了西德格长。“……啊，辛苦了。哈哈……有什么事情有发怒吗？哈哈……我……是因为我说也不说一句就独自逃开吗？各位的败北由你们来告知，但你们的胜利，却是我妻子来告诉我的……忍耐不了了？我……请原谅伊迪娅吧……”



我们在空地上见到了伊迪娅，她似乎散尽了以前那种魔女的气氛，并且先向我们道歉，说出了事情的真相：“我实质上，被未来的魔女阿尔提米西娅支配着。她控制着遥远的未来，她的目的是得到艾露的超常力量。我非常清楚阿尔提米西娅，她是个心中充满暴怒的可怕魔女；所以绝对不能将艾露交给她。我现在所能做到的……心神被阿尔提米西娅控制而身体保护着艾露这一点而已。结果……大家都看到了，加尔巴迪亚通过我而向阿尔提米西姬屈服……阿尔提米西娅借用我的身体，使我无法抵抗。不过……不会再与你们发生战争了。SEED们，你们听说过魔女亚德尔吗？在魔女战争中她是文配整个伊斯塔的魔女，但现在不知所踪。我认为亚德尔依然存在，阿尔提米西娅可能就是将我身体开放给亚德尔使用，想让我继承亚德尔的力量成为现在的魔女。可能我做错了，在5岁的时候就开始继承前任魔女的力量。魔女亚德尔为了自己的欲望是会不择手段的。如果让现在的魔女亚德尔和未来的魔女阿尔提米西娅联手的话，太恐怖。”

我无心听她多言，只想离开，但扎尔却拦住我。够了……虽然我明白保母的话是多么重要，但是莉诺娅她……

伊迪娅也不清楚莉诺娅身上发生了写什么，我满腔悲愤在身体内怒涛汹涌，我屏住呼吸朝墙上捶了一拳。即便其后听到的是阿尔提米西娅打处算将过去、现在和未来压缩在一起，成为一个无人知晓的恐怖世界这样一个灾难性的情报，又能怎么样呢。世界失去了莉诺娅，还能说是存在吗？

回到学校向全体学生广播过后，我独自来到了医务室，只有莉诺娅一个，静静是躺在阳光底下，恍若一次甜美的熟睡，又仿佛是一幅比真实更美的画。

残阳焚烧着破碎的海天，将那波浪染成一屋金黄的尘衣。我负着莉诺娅向着ESTHER而去。终于抵受不住心中的重负，将莉诺娅放了下来。伊迪娅说阿尔提米西娅依然存在着，无论何时都能支配她的身体，为了保护自己的身体，也为了舍去魔女力量的可能，她要和我们一块去ESTHER去找奥丹博士。

这是什么地方，一个研究所？对了我们三个被抓到LUNATIL PANDORA研究所工作，不过该死的警备兵却连饭盒都不给我，让我饿着肚子工作吗？一会儿又要我到上层的研究室帮忙。从一位难友口中听说这里正在研究打倒魔女亚德尔德方法，但没有想到警备员却因为我们私下交谈而要则打那工作员，无奈之下只有伸出拳头了。

与基罗斯、沃德汇合后，我们决定将艾露救出，一块逃离。坐电梯到了上层的研究所，却听见奥丹博士正在与助手交谈。既然得来不费工夫，何妨一听。

“如果要把LUNATIC PANDORA作为武器使用……首先得解决足够供它移动得能量。博士请考虑一下现在得情况……什么时候想到这么大胆的方法？”

“你们忘了吗？为了观察月面的情况，才建立LUNASIDE BASE的……这个预算是这个研究所的数千倍，不，听说是数万倍的费用。”博士显得异常的气愤。

“为了要研究魔女……所以听说要在世界各地寻找某些特别的女孩……我也有女儿，这样很令人心痛……实际没有她们亲人的承诺吧？”

“为了这个研究，她们都会‘高兴’的，这就行啦。”

我们不太明白他们所谈论的是什么，来到研究所门前遇上了博士的助手，他说奥丹博士仍未找到对付亚德尔的办法，但对艾露这女孩却很感兴趣。我们捉住意图逃跑的博士，终于探知了艾露的所在。一路打破阻截，在下屋的牢房里找到了艾露。

“拉古那叔叔！”我面前又出现了这个可爱女孩的纯真笑容。

“现在来救你了，虽然有点迟……”我抱起了她。

我又自幻境中醒来。ESTHER，这座高度科技化的奇异的城市在我们面前，我们来到总统府。伊迪娅很直接的提出了自己的要求——希望能靠博士的力量来令我摆脱未来的魔女。那着装奇特的博士有点漫不经心的回答：“这很简单吗，只要与她隔离就可以了。我奥丹是没什么做不到的。”大总统辅助官向我说道：“你想见艾露吗？让你们见艾露也可以，不过那是有条件的，就是要将这个女子交给我观察。”伊迪娅也向我说：“照他们说的做吧。”我犹豫片刻，看了看无任何起色的莉诺娅：“绝对不可以用莉诺娅来做古怪的实验！”

我们按照辅助官所说来到LUNA GATE，等候多时的职员将我们带到发射台。安杰罗向我跑过来，我蹲下慢慢抚摩它的头顶，我们的眼神彼此都描述着“担忧”两字。做好一切准备后，我带着莉诺娅进入太空舱。要离开踏着的大地了，在空中一无凭依的情况以前还没有经历过。始终挥不散的担忧之云，笼罩着我。我慢慢进入了冬眠状态……



我将 ESTHER 大使的介绍书交给了工作人员。一位医务人员走去看莉诺娅的情况，我却走到莉诺娅身边，不允许任何人轻易接近她。工作人员比艾特让我把莉诺娅放在了医务室的床上，随后将我带到控制室。他们让我观看月面的情况：无数丑陋的生物正在蠢蠢欲动："月面上充满了怪物：照此发展下去会落到地面。人们将这种现象称之为'月之泪'。月面是怪物的世界，它们集中在月球的一点内，如果月之泪发动的话……历史便会重现。"

我无心听他们说下去只是一心想找到艾露。当得知艾露就在上层房间后，就立刻赶去。在途中听见研究员的对话，方才有些明白这里发生的事：17 年前 ESTHAR 是被邪恶的亚德尔所支配，后来终于有个勇敢的人（现在的大总统）将她封印，并放逐到这里。由于封印亚德尔的装置是由特殊材料制成，不会受到外界的任何电波或音波干扰。为了不让亚德尔复活，大总统就经常来这是监视。

我一直跑到了尽头的房间，艾露静静地坐在那里。我带着艾露向医务室走去，但却在这时响起了警报。我让阿巴因保护艾露躲往控制室，跑到医务室后惊喜的发现，莉诺娅站了起来，但随之而来的却是更强烈的惊异。莉诺娅她摇摇晃晃地前行着，身上好像被无数无形的丝线所牵引着。我想接近她，但一股强大的力量将我远远弹开，我再走近，结果却仍是这样。我惊恐万分地跟着她到了控制室。

"这是要解除亚德尔的封印装置吧。"比艾特皱着眉。

"快看月面!"阿巴因惊呼道。

那原本就被许多斑点笼盖的月面，又涌出了无数扑腾不休的怪物，空间被异常的热力扭曲，"月之泪"发动的阴影正向四面八方辐射着。莉诺娅此时却已穿上了太空衣到了舱外，无论我如何呼唤她都不给我回答，我也只能穿上太空衣跟着她出去。在打开闸门时遇上了从太空退回的大总统。但他们非但没有阻止莉诺娅，反而在我要出去时关上闸门，并要求我留下保护艾露。我只能眼睁睁地看着莉诺娅接近封印装置，帮亚德尔解除了封印。妖异之光顿时充斥空间，亚德尔坠落在太空深处，留下未明的灾祸。

"莉诺娅!!"我嘶声呼唤，尽管知道这样没有用。

"你要保护的人不是我，而是莉诺娅。在你的脑海中充满着她的影子，而她的脑海中也同样充满着你的影于，你继续呼唤她吧。"艾露冷静而轻柔的声音冲淡了我的绝望。

"拜托……将我……送到莉诺娅体内。"我近乎乞求。

"我没有信心保证绝对能够将你送去。"

我们要进入救生舱，离开这里。在进入救生舱之前，激动的我再一次请求艾露；艾露静静看了我一眼，终于缓缓地点了点头。我们进入救生舱，卫星站已经处在"月之泪"的怪物群中。剧烈的震荡中我努力集中精神，等侯着跨越时间，跨越过空间，去向莉诺娅的记忆里……

我醒过来向艾露表示不想去这样的过去，艾露就再一次尝试，将我送进莉诺娅的过去。那是在加尔巴迪亚的 GARDEN 吗？摇摇欲坠的莉诺娅背后有着另一个影子，无论我呼唤多少声，她都没有回答。原来那就是阿尔提米西娅，她从伊迪娅体内转移到莉诺娅身上，那样子伏着身体唤醒萨依法，命令他到海底寻找 LUNATIC PANDORA……

我再次醒来，走至艾露旁边，不知道该怎么办。看来，我并不能从过去救回莉诺娅。但艾露为了帮我救回莉诺娅，再一次使用她的超能力，尝试将我送去现在的莉诺娅处。她飘在空中，在万千缄默的群星间缓慢地移动着，渺小得令人感到悲哀，而她太空衣内的生命维持装置已所剩无几。我离开救生舱，用尽力气向莉诺娅而去，终于到了莉诺娅的身边，紧紧地抓住她。

正当我做好了与莉诺娅一块成为永远的放逐者时，却看到在不远处有一艘太空船，我们竭力飘游到那里去，终于是不负我的努力，使莉诺娅得救。我们在太空般中四处搜索，打跑了无数怪物，并且找到了操作飞船的方法。我们按照通讯员的提示，输入了资料，开始了归回的太空之旅。

到达地面时，ESTHAR 的工作人员已经等侯多时："魔女莉诺娅！请你接受我们的招待，封印魔力的房间去安睡。"莉诺娅服从了他们，她将戒指除下，递到我面前。但我没拿，而是让莉诺娅好好替我保存。

我独自返回飞船，静静地坐在那里，阿巴因突然进来，一会，扎尔他们也来到了这里，并且还认真地报告："在 ESTHER 附近 LUNATIC PANDORA 突然出现，其中的魔女不是妈妈桑了，她也不知道，好像有人已经继承了魔女的力量。还听说 LUNATIC PANDORA 是由加尔巴迪亚军操纵，他们从 ESTHER 的海底把它收回，然后便用它呼唤月球上的怪物来到地面，而且降到地面的还不止怪物，还有封印魔女亚德尔的装置，奥丹博士猜测他们的目的并不只是这样……"

我截住了扎尔的话，心中一团乱，："我知道发生了很严重的事，莉诺娅变成魔女，并且继承了妈妈桑的力量。刚才，ESTHER 来的人已经带她离开。这都是莉诺娅自己所希望的，因为自己是魔女……因为大家都会害怕她讨厌她、谁也不会和她接触……她说不想变成这样 ……"

奎斯蒂丝显得非常气愤："你不是为了救她才到太空去的吗?现在这样可能会永远见不到她的，竟然还将她交给 ESTHER？那不是个错误吗？你不是想和她一起吗？笨蛋！"

我深深地吸了一口气。感觉到全身轻微的颤抖："现在还不清楚 LUNATIC PANDORA 和魔女亚德尔的情况，甚至连姐姐的行踪也不明。但这些 我暂时不管了。现在在眼前的就只有莉诺娅的事。我们去把她抢回来!"当我正想去控制室时，这一艘神之黄昏却突然在天空中飞了起来，看 来一定是赛尔菲和阿巴因的杰作，我们跑去控制室，果然是他们两人在操纵着。我向坐在操作席上的赛尔菲下令："赛尔菲。到 ESTHER 去吧!那里大概是魔女纪念馆，实行夺回莉诺娅的作战！"

我们来到 ESTHER 东面的魔女纪念馆，借着探望同伴的名义进入了那个囚禁着莉诺娅的地方。 但是无论我如何使劲，仍然不起作用。我喘息着呆立片刻，忽然之间，我有些平静了下来，似乎听到脑中有金属落地的声音。我拔出 GUN BLADE，用力砍去。莉诺娅扑进我的怀抱……

我们跑到门口，遇上了 ESTHER 的辅助官，但奇怪的是他丝毫没有拦阻我们，只是在我们离开前留下一句意味不明的话："还会在这里见面的。"

回到了飞空艇后，扎尔又提出有关 LUNATIC PANDORA 的问题（据猜测是萨依法

在那里操纵着)："那个阿尔提米娅，绝不能原谅她在我们时代所做的坏事，我要她后悔，因为我们是 SEED 打倒魔女是我们的工作！"这岂非是击中了莉诺娅的要害，我立即大声地喊道："扎尔！"扎尔也察觉到了这点，向莉诺娅道歉。奎斯蒂丝问我下一个目的地，莉诺娅却建议到伊迪娅之家，因为地是魔女，现在不希望别人多的地方。我下命令的同时．仍是不能对莉诺娅安全放下心来。

来到了伊迪娅之家看见安杰罗在那里，它将我们带到了旁边的花园。扎尔和阿巴因见这里景致如此之美、便跑去叫莉诺娅。花香在我的鼻间暗暗流淌，我蹲下身来望着现在柔顺的安杰罗。我不知道莉诺娅来到这，我和她说些什么。可能为了避免伤害她，不去提魔女的事吧，即使她是魔女，都不会介意吗？！

这时扎尔前来，看到我们回避似的转过身去但又不得不向我报道。 ESTHER 大总统直接发来通讯，是有关打倒阿尔提米西娅的作战．并且想聘用 SEED。我有些怀疑这是夺回莉诺娅的陷阱。

扎尔："那个……用无线电通讯的人叫基罗斯，莫非是那个基罗斯?"

我更到意外："基罗斯在 ESTHER 的大总统邸内？是想聘用我们？……去看看吧。"

就在我想离开这里时，伊迪娅却拦住了我们："斯科尔！我有些话要对你说……那是 13 年前的事……我在小时候就已经成为了魔女，之后的 13 年，我又一次成为魔女……那天……在这个地方，正当我的力量用尽时，遇见了另一个魔女。我用自己的意志来继承她的力量，那个魔女向孩子们制造恐惧、我却设法摆脱她……结果。我痛苦的经历就开始了。现在，我的痛苦经历已经结束。再怎样的痛苦经历也都有完结的一天，因此……斯科尔，不论是谁拉开这场悲剧的序幕，我也要结束你的战斗。"当伊迪娅见到莉诺娅时又向她深深道歉:"你就是……莉诺娅吧。对不起……令你有这样的人生……"莉诺娅望着我，神采飞扬地款款地，说道:"我已经看到见习骑士了！"

我们乘坐飞空艇又到了 ESTHER，月之泪已经发动，整个市街到处都行动着怪物。我们来到大总统邸看见两个人，想来就是拉古那吧！

"终于见到你们了！艾露曾经告诉我，你们就是走进我脑子里的人？记得当时感到脑子里罗罗嗦嗦地很吵在战斗时我感到有一股不知来历的力量协助，还以为是妖精来协助……啊！对了！我叫拉古那，是 ESTHER 的大总统、虽然在这种时候说太多话不适合，但你们应该是有些事想知道的，尽管问吧。"

我问起他为何会在这里当大总统。

"想知道吗？说来话长……真的想知道吗？在我救回艾露后，还以为这是件好事但是果然这样做是不足够的，不论怎么说，这国家有一个奥丹博士，又受到魔女的支配，他们两人全对艾露感兴趣，不能就这样被他们折磨的……"他想着当时奥丹博士警告他魔女亚德尔已经发怒，研究会有被迫停止的危险。"奥丹是个只顾想着自己研究的老伯。可是我们除了要遵从亚德尔的命令，还要一边做魔女研究和协助老伯的研究……当时在想着魔法制御装置……或许能靠它打倒亚德尔。不管怎样都好，这全是为了拯救艾露和报答反亚德尔派的恩……我们进行讨论，结果总结出两个问题，一个是要对付那个巨大破坏兵器大石柱，为了不让这里步桑多拉的后尘，所以不能比它们呼唤月球的怪物来：第二个就是令 ESTHER 从亚德尔支配中解放，于是我们再次回到 LUNATIC PANDORA 研究所，按照博士的指令令大石柱向海海底移动。但虽然是这么简单的事，却被亚德尔发现。为了与亚德尔作最终决战，只好接近亚德尔，我们集合在一起，她和预想一样来到魔女纪念馆……"

啊……当然……我的计划……不知何时变得如此完美！拉古那边说边推亚德尔进入封印装置，沃德和基罗斯同时按下按钮，立刻便将亚德尔封印。

"亚德尔的失败就是太过鲁莽，就算她是魔女，本身也是人类。虽然计 划成功……但是面对着那么恐饰德 9 魔女就有点……我可没有这样的恶趣 味，对我而言不喜欢的东西最好远离……所以我们决定把她抛置在太空里……整件事大概就是这样……不过最大的问题却是往后的事……没有亚 德尔支配的国家，产生了很大混乱。他们因为我是'革命英雄'。而推举我成为大总统，奥丹仍然研究着艾露。我想那时将艾露进回铃的身边是错的。玲死了，艾露被送到孤儿院去……至少那时该由自己将艾露送回去，这样的话我就能见到玲的。那时艾露行踪不明，大总统的工作又繁忙……我国在这里做完这个做那个，不知不觉中已经过了这么长时间。这都是 自己所做的事，好和不好全部都因为自己。"

当问到艾露的下落时，拉古那说他们德回收部队迟了一步，她被加尔巴迪亚 军捉去，如今被关押在 LUNZTIC PANDORA 中。

讨论到了如何打倒阿尔提米西娅的方法时，那个奥丹博士却跑了来："我从魔女伊迪娅处听到很多事。阿尔提米西娅是从未来进入这个时代，就像我们的艾露能将我们送到过去一般。开始时我以为未来一定有人会和艾 露一样，拥有同一种奇异的力量，将魔女达到这个时代．实际上这却是错的。其实这都是我这个奥丹所致。以前的奥丹研究艾露的不思议力量，又把 艾露脑内的微电波解析成图像，之后就利用这图像制造成机械。虽然这座 机械就像是玩具一般，但是经过改良，它在阿尔提米西娅的时代便可称为 精密的机械。就这样，来来有一部与艾露力量相同的机机械，而制作这台机械的就是我奥丹！它的名字是'JUNCTION MACHINE. 艾露'。自己所发明的东西能留到未来，真是太好了！"

"是 JUNCTION MACHINE. 艾露吗……"我看着他骄傲自得的样子，忍不住说道，"就是因为这个名字，阿尔提米西娅才知道艾露的存在。"

博士却没有理睬我："要打倒阿尔提米西娅就必须对付她在未来的身体，只要她利用魔法进行时间压缩，就有机会接近她的身体。目前看来亚德尔还未觉醒，也许她现在躲在 LUNATIC PANDORA 内逐渐复苏过来，当她完全觉醒时间尔提米西娅就会进入其体内。不过亚德尔是个很强的魔女，如果亚德尔的意识比阿尔提米西娅强的话，她会先将这个世界弄得翻天覆地的。所以才会选用莉诺娅。"

"我们的作战计划是先进人 LUNATIC PANDORA 内把艾露救出，其次再把尚未完全觉醒的亚德尔打倒，那么这个时代的 魔女就只剩下了莉诺娅。等到阿尔提米西娅进入莉诺娅的体内时就由艾露将两人送到过去。被送到过去的她会利用魔法将时间压缩。这当然会影响这 时代。感觉到这个影响的艾露会把莉诺娅和阿尔提米西娅分开，这样莉诺娅会回到这个时代，而阿尔提米西娅就会返回自己的时代。剩下的只有被时间压缩的世界了，过去、现在和未来会混在一起，你们就在达世界中向着未来的方向进发，之后怎样就要看你们了！"

拉古那询问莉诺娅是否能禁受住阿尔提米西娅进人身体时的痛苦，莉诺娅几乎是不假思索地表示自己的信心。

拉古那望了望站在这里的全体人，朗声说道："阿尔提米西娅的时代是 很遥远的未来、实际上是谁也不会存在的世界，在这世界生存的方法只有一个，既是互相信任同伴。是朋友也好，是喜欢的人也好。甚至是相爱的人也好，这些都不是一个人所能做到的事，必须要有对方才行。和同伴在一起时，最容易想到的地方就是那里，所有人都想着那里。在时间压所开始时，以那里作为目标，这样那个地方便会迎接你们。这个作战是必须拥有爱、信任和勇气的，那就把它称作'爱，友情与勇气的大作战'吧！一切拜托你们！"

怀着决择命运而不被命运选择的信念,我们驾着飞空艇向 LUNATIC PANDORA 而去,用主炮打开它那坚硬的外壁。我们冲进去后,遇上了老朋友风神、雷神。由立场决定的不可避免的死斗展开,我们战败他们、战败了机动兵器 8 型 BIS,进入到深部时见到了艾露。

“快将艾露还给我!”我冲过去,然而．在面前出现的终于是萨依法了。 还是那样不屑般的笑容,还是如掠空而去的刀光一般的目光。或许,面对着的我们两人站着的是一个轮轴,彼此都将对方命运推动。毕竟,我们都是“骑士”。雷神想上前再次阻止我们,但被风神拦住。于是他脸上也终于浮现出久藏的疲倦“我不想再这样下去了……”风神放开了艾露。

信念的差歧只能用战斗来解释清楚吗?在学校,在 DELLING CITY、在 D 区收容所,在加尔巴迪亚、在这里、在过去、在现在,萨依法．是你教会了我“宿敌”这两个字的含义,那就是成长和信念:我们各自脸上的疤是彼此人生的纪念。但现在的你,终于是真正败倒在我面前吗?

莉诺娅独自离开,然而失去理智的萨依法却并没有放弃,追上莉诺娅并将她带到亚德尔身边。我来不及阻止,只能看着她被亚德尔融合。但我说过,不管多少次,我都会将莉诺娅救回的,即便她变成了这样,即便面对的是强大的魔女亚德尔。

一切听从我自身的抗争,亚德尔也终于倒在了我们的而前,但这时阿尔提米西娅也进入了她的身体。拉古那和艾露及时赶到,将他们送到过去,又把莉诺娅送回这个时代,时间压缩开始,我们走入了时间隧道。

时间隧道内出现了无数的魔女,必须打倒她们。伊迪娅之家已经产生变化,变作了阴森的阿尔提米西娅。遍地都是未来的 SEED 的尸体,到处都是遗荡的时间与空间。我们在其中穿梭,不知费了多少周折方才找到了阿尔提米西娅,她在高处、像黑夜俯视大地一样俯视着我们。

战斗像是寒夜一般的漫长。阿尔提米西娅,这将未来陷入的未来,倒在了信念求索的火光中。空间开始扭曲．而她身上放出的白光．却将我们整个笼罩……

大家向着同样的方向奔跑着,莉诺娅接着走来:“时间……地点……想在一起的人……向那个地方去吧!和斯科尔约定的地方!”但是,没有斯科尔,没有一切。莉诺娅握紧斯科尔的戒指大声呼喊:“斯科尔!一 起回去吧!你在那里?”我向着不知名的方向跑去,我听见莉诺娅的声音,我不知道这是什么地方。

我转过身来,看见年幼的斯科尔向我走来,看见了数年前的情景,那时的伊迪娅还是那么年轻……

我向敬爱的保姆敬礼后．又走人时间的空隙。大家在哪里?莉诺娅!在哪里?扎尔!赛尔菲!奎斯蒂丝!阿巴因!莉诺娅!

但是我却没有得到回答。我无力地倒了下来。一片羽毛轻轻的落下,我把它接住,我仿佛看见莉诺娅的背影。我呼唤她但得不到她的回答,只能依稀地看到——她回过头来……

突然．莉诺娅的影子在我面前消失,我脑中一闪．留下的却是一片空白．一片彻彻底底的空白。我感到绝望的冰凉从我眼角滚出,就那样覆盖我的全身,令我失去所有的知觉。

那是……脚步?那是……臂膀?我感到谁在抚摸我的脸,我感到一点绝望的温暖在我说边,忽然,一团亮光急速地扩展开来,满天满地都是飘飞的花瓣,都是花香,都是花舞动的风。我睁开眼来,我看到了,莉诺娅!

那样明朗的晴空,那样纯净的海洋。萨依法和风神雷神在一起,在休假时到了海边钓鱼。萨依法安详的微笑着,抬起头来,看着 GARDEN 从空中飞过,那里是他学校时代的回忆。

那样蔚蓝的夜晚,那样绵延的草原。拉古那回想着和玲在一起的拥抱,他表白爱意的那一天。他轻轻走到玲的墓碑前,艾露、沃德、基罗斯他们也轻轻地走来。他们共同抬起头来．共同望着和平年代的 GARDEN 划过诗一般的夜空……

一颗孤寂的流星悠悠划过夜空,荡涤开那满幅深蓝,却在我眼中泻下无数光寒。我若有所觉地低头,却看见一个长发的少女．也用手指着上空,笑靥浅淡若云,令我有些恍惚。我,就这样轻轻地将她拉近,拉到我的胸前。将所有的一切在这其中给你,莉诺娅。请接受,好吗?这一吻……



FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

主角登场后用火把桌上的灯点亮，船上的盗贼问是谁，这时选择主角的名字。主角也是船上的盗贼，寒暄之后一位龙头人身的怪物袭来，原来那怪物是盗贼团“タンタラス团”的头目。之后盗贼们一起开会讨论这次诱拐アレクサンドリア国王女ガーネット姬的作战会议，在这里选择第2项。他们决定通过将要出演的歌剧来诱拐王女。

接下来转到黑魔导师ビビ的情节。之后进入村中央，在中间的屋子里把得到的票交给那个大块头。之后一直往左走，来到一条胡同里发生老人上梯子修理房屋的情节。(因为ビビ想看アレクサンドリア国将要出演的歌剧，而那个偷梯子的小孩可以帮助他)，之后跟着那个偷梯子的小孩，最后来到一个塔底下，在这里可以存一下盘。然后爬上塔顶，通过民房来到剧院顶上……

歌剧开始了，主角扮演的角色和另外一位演员表演比剑。在这里，玩家需要根据画面的提示输入指令，根据输入的准确程度，观众和女王有满足度，当她们满足度高时（大概85吧，我达到93）可以得到相应的金钱。

主角的戏演完后回后台休息，这时开始了他们诱拐王女的计划……主角来到2楼后意外的邂逅了正打算逃离王城化装成白魔导师的王女ガーネット姬……主角本能地对漂亮女孩调侃，但王女没时间和这个家伙纠缠，把主角撞了好几个圈，然后飞一样的下楼，主角立刻感到这个女孩可能就是王女ガーネット，于是追过去……

王女出走后，王城内一片大乱……女王下令让队长スタイナー追王女ガーネット回来。与此同时主角继续追着王女，当主角再次找到王女后，她表示自己就是这里的王女，希望主角能假装将自己诱拐带出城去，主角表面上同意了王女的要求。这时搜索王女的スタイナー追了上来，于是主角和王女一起逃走……当他们逃到演出会场时，スタイナー也追了上来，他们即兴做出了表演，演出了歌剧最动人的一幕。演出非常成功，女王也十分满意。这时偷看演出的ビビ被卫兵看到，拼命地跑，不小心也跑到了台上，当ビビ用火魔法威胁卫兵不要过来时，不小心烧着了在地上装死的王女ガーネット……ガーネット大叫着跳了起来，身上白魔导师的外套掉了下来……穿帮了！スタイナー发现原来那个白魔导师就是王女ガーネット于是便追过来，主角带着ガーネット跑向飞空艇，接下来BOSS战。

当主角开着飞空艇正要飞离时，女王用大炮向飞空艇轰击，使得飞空艇降落在一个神秘的树林里。这时モーグリ出来介绍了本游戏的新系统“A. T. E”——ACTIVE TIME EVENT。之后进入“魔の森”，由于王女ガーネット失踪，众人决定去森林里寻找ガーネット的下落。在森林深处进行BOSS二连战。注意不要攻击王女ガーネット或使用全员攻击特极否则GAME OVER，当第2次打BOSS时，可以从它身上偷到武器和防具。胜利后发生A. T. E。怪物在逃走前放了大量毒气，大家只好回飞空艇解毒。

回到飞空艇处主角探望了ビビ，出门后主角不禁回忆起和ガーネット邂逅的情景。第二天主角决定要去营救ガーネット，但受到盗贼团头目的阻拦，看来不得不击败他了。接下来BOSS战，在战斗中可以从盗贼团头目身上偷取回复剂和武器アイアンソード。击败了盗贼团头目后，一行人再一次前往“魔の森”。

进入“魔の森”后再次发生A. T. E。然后BOSS战，主角被K. O，这时盗贼团一位朋友ブランク前来援助。击败食人花怪物后，大家被森林里奇怪的生物袭击，只好拼命逃走，最后ブランク为了保护主角被石化……

众人一起离开“魔の森”，终于来到外界“魔の大陆”发生A. T. E，之后得到“モーグリのたてぶえ”，可以在地图画面按方块召唤モーグリ。这时ガーネット正式加入，她有回复系魔法和召唤系魔法，但目前MP不足还不能召唤。

进入冰の洞窟，在冰の洞窟让ビビ把冰冻的モーグリ解冻后发生A. T. E，并接受モーグリ的委托，然后和BOSS战斗。可以从那个大怪兽身上偷到ミスリルダガー，其附加的特技可令偷东西命中率提高。打到BOSS后一行人走出冰の洞窟，在出洞窟之前，ガーネット认为自己应该换个名字，当看到主角手里武器“匕首”时感觉很特别，于是就起了个名字叫ダガー。

众人向西来到“物见山”，在这里可以得到许多有关飞空艇的消息。之后来到“边境の村ダリ”，因为村子很小。四人只好在一间房间里过夜，骑士为此还十分不满，但ダガー却不以为然，就在主角和骑士斗嘴的时候，疲劳的ビビ已经进入了梦乡。夜里主角隐约听见有人唱歌。发生A. T. E之后可以SAVE一下。之后主角出门进入作侧屋子遇上ダガー，对话时选“いい感じだぜ”然后选“ウソのうまい女と思ったけどな”，之后可以调查宿屋上方的墙，看到ダガー在自言自语。在村子里找到了ビビ。和主角谈论完女孩后发生A. T. E，在村子和其他人交谈后回到宿屋和ダガー对话发生A. T. E，然后主角与ダガー一起去找ビビ和スタイナー。

走出宿屋向村北走，发现原来ビビ为了找陆行鸟被困在地下，于是两人开始找进入底下的方法，在村子上方，调查磨房旁边的井盖，下去后发现ビビ被人劫持，主角刚要上去救人，ダガー赶忙制止说看清楚情况再动手……两人再次进入劫持ビビ的地区。最后在一个木箱里找到了ビビ，同时在这间屋子里发现了一台奇怪的机器——好象是把奇怪的烟变成蛋状的东西。继续前进发现这机器的动力居然是陆行鸟，而且看到那些蛋最后变成了黑魔导师！

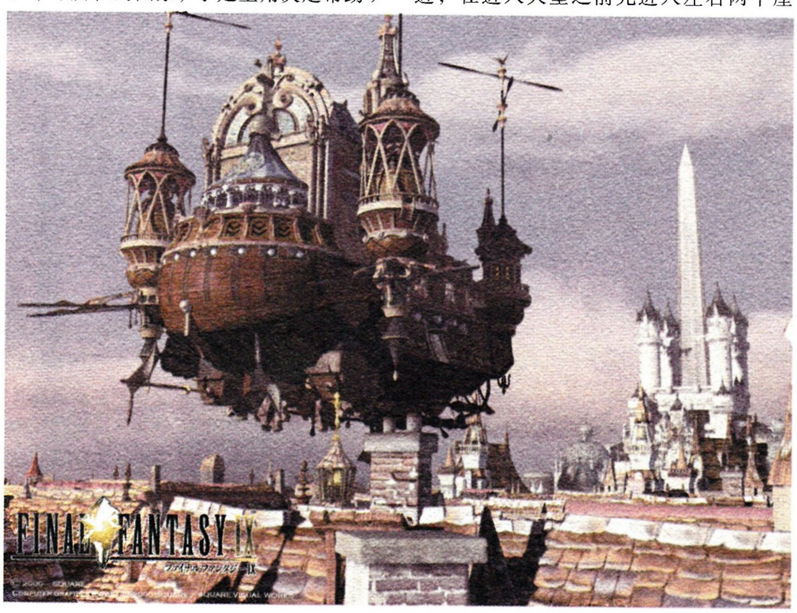
故事转到スタイナー这里，当主角们从木桶里出来时，吓了スタイナー一跳，不过他马上就指责主角说他和公主之间应该注意身份。之后进行BOSS战，战斗中可以从BOSS身上偷到とんがり帽子和レザープレイト。胜利后主角们乘空飞艇向リンドブルム出发，但在途中遇到BOSS“黒のワルツ3号”的袭击，经过一番激烈的战斗后，不但击败了“黒のワルツ3号”而且还漂亮的躲开了追击。战斗中可以偷到“エスカッション”、“とんがり帽子”、“リネンキュラッサ”。

终于进入リンドブルム城，先好好地逛逛，最后乘电梯来到了シド前面，但这个城堡的主人シド被人袭击并且变成了ブリ虫的样子了。与此同时，主角在酒馆遇见了三年不见的フライヤ。ダガー和シド谈完话之后发生A. T. E。

画面转到主角一人行动，出屋后发生几段 A. T. E，这座城分为商业区、剧场街、工厂区リンドブルム城。先在商业区逛逛，采购和合成一些武器和防具。然后主角坐飞空艇来到剧场街，进入钟楼发生 A. T. E，出钟楼后再次发生 A. T. E。继续向下走来到一个俱乐部，在这里许多女孩在等一位名星，这时从里面走出一个巨大的モーグリ。回到钟楼上面的小屋，发现刚才的歌星也在，和他对话得到特殊道具“明星的歌”，仔细调查一下周围，还能得到其它道具。完成事件后回到飞空艇处返回商业区。接下来去工厂区，在这里的酒馆和其他地区可以得到一些有关新飞空艇的情报，而且仔细调查道路两旁还可以得到一些防具。最后来到リンドブルム城，在宿屋遇到スタイナー，说是去找ダガー自己一个人走了。主角走出宿屋，听见ダガー在唱歌，于是想上楼去见ダガー，不过守门的士兵不让主角过去，于是主角骗宿屋下放的士兵说大事不好了，并把他骗到宿屋打昏，于是换上士兵的服装上楼去找ダガー。

狩猎祭开始后主角去剧场街，在 12 分钟内得分的一方获胜，胜利后可以获得各式各样的奖品。（其中主角在剧场街打完怪兽后来到工厂区，走右边的岔路可以打一个 BOSS 级怪物，这时主角的好友フライヤ来助阵。击败他肯定能赢这场狩猎祭，另外可以从他身上偷到 2 个好防具。）

狩猎祭后，主角受到嘉奖和荣誉称号。就在这时，临国的士兵来求助，自己的国家被黑魔导师军团袭击。同时这也是フライヤ所在的国家，于是主角决定帮助フライヤ，虽然ダガー也想去，但被主角拒绝。在宴会上ダガー用催眠药使将大家昏睡，决定自己的事情自己解决，于是和スタイナー一起出发。



众人醒来后发现スタイナー和ダガー不见，主角认为她们一定自做主张去冒险了，于是立即出发。于是一行人向ブルメシア出发，先来到“ギザマルークの洞窟”。在这里需要用一些“铃”开启不同的门，在一大钟处主角帮助モーグリ把它新婚的爱人救出来，之后可以和两位モーグリ对话，在要离开的时候一个モーグリ为了感谢主角将最后的“铃”交给主角。然后 BOSS 战。战斗中可以获得 3 种道具：エリクサー，冰のつえ和三角帽子。

スタイナー和ダガー来到南ゲート边境，了解情况后，从这里的士兵处得到ゲートパス，在这附近调查可以得到ダガー用的武器。离开前，ダガー从スタイナー的包袱里出来，告诉スタイナー从这里开始，说话时不要敬礼，这样会被别人认出来。在这里可以顺便接受モーグリ的委托，两人出示了通行证坐上列车。

故事转回主线，主角一行人通过ギザマルークの洞窟来到ブルメシア，看着满目创痍的ブルメシア，フライヤ非常愤怒。3 人在城市里可以找到不少道具，当遇到一扇门不能进入时，需要下楼，然后从左侧的门进入在 2 层的一张床周围调查得到道具。再次回到那扇门处，进去后フライヤ遇到了王城里的朋友。众人继续前进，在进入大堂之前先进入左右两个屋子，可以得到フライヤ专用武器，并可以在右侧屋子购买物品、SAVE、接受モーグリ委托。最后进入大堂 BOSS 战。

スタイナー和ダガー两人乘坐列车来到山顶，在这里可以购买一些武器及防具，并可以和接受モーグリ的委托。出门后原来盗贼团的人出现，スタイナー以为他们又要诱拐ダガー便和他们斗嘴……

整理好装备后スタイナー和ダガー坐上了开往“アレクサンドリア”的列车。在车上得知盗贼团的人为了要营救他们的伙伴ブランク需要得到“白金の针”。在列车行驶的途中受到“黑のワルツ 3 号”的袭击。击退“黑のワルツ 3 号”继续行驶，到达“アレクサンドリア站”后 3 人下车开始了寻找白金の针之旅。走右边的岔路，通过关卡后来到，在这里要收集一下白金の针的情报，发生 A. T. E。

在“トレノ”先好好转转，这座城里也很流行卡片游戏。在这里可以把之前收集的“星宫的道具”在城里交给他们的主人可以换到不同的奖品或金钱。另外在这里的合成屋也很不错，要好好利用。武器店选择第 2 项挑战怪兽。和城里的人交谈完，获得不少情报，出城向东走，到达“クワン洞”在洞里除了找到“星宫的道具”，还得到一些关于ビビ以前的生活的情报。再次返回“トレノ”，盗贼团的人说先去一下酒馆。这时再去挑战那个武器屋的怪兽，由于装备了ブラッドソード这回很容易将它击败，胜利后得到一张非常厉害的卡片：ドンベリのガード。来到酒馆，和盗贼团的人对话，他们打算马上起程去寻找“白金の针”在这里选择“准备 OK”。出发前スタイナー一再阻拦，说这可能是盗贼团的陷阱，但ダガー不以为然坚持要去。

画面转到迷之男クジャ，在拍卖官和管理员对话……众人坐船来到城里合成屋的后门，打算进入寻找“白金の针”，原来这里的老板就是以前ダガー的家庭教师，他说“白金の针”需要去城西侧的高塔。休息一下，然后去城西侧的高塔，进入后发现ダガー的家庭教师也在，并把“白金の针”准备好，和家庭教师对话后ダガー回忆起 8 年前的事……

ダガー决定返回自己的故乡アレクサンドリア城，盗贼团的人也想和ダガー

一起返回用“白金の针”救他们的同伴ブランク。

于是众人通过高塔的底下的秘密通道前往アレクサンドリア城，在地下通道先走左侧的岔路打开宝箱并推一下把手打开机关，再走右边的岔道。这里往下走会看到一个机关，向上走开动机关，看到一只巨大的虫子从天花板爬过，再向回走打开下放的机关，趁巨虫吃东西时坐上巨虫下方的座舱。当驾巨虫行驶到到一半时遇到一条巨蟒似的怪物，接下来 BOSS 战，战斗中可以从巨蟒身上偷到“ボーンリスト”、“ミスリルフォーク”。

击败巨蟒后，来到アレクサンドリア城，但陷入了アレクサンドリア城用来对付敌人人侵用的机关，埋伏在这里的ゾーン和ソーン将 3 人抓回アレクサンドリア城。

画面转到主角一行人，被女将军打倒后。众人过了许久恢复了知觉，众人决定去“クレイラ”。

来到“クレイラ”后发现这里是一棵巨大的树，从右边打开机关进入大树内部。走上斜坡，进入房间后调查下方的机关，选第 2 项使流沙流动，从斜坡下来顺藤条向上爬进入树洞。继续向上走，经过木桥来到一处有许多树洞的地方，先走正中央的路打开机关，之后走左边的岔道，经过旋涡，一直向上走，终于来到大树顶部的村落，在这里等候フライヤ多时的使者把フライヤ领近寓所，主角在村落里先转转，发生一些 A. T. E。最后来到顶部的寓所，但是寓所的工作人员让主角先在宿屋等一下，于是主角返回宿屋。在这时卫兵大喊有一个小孩发生了危险，于是主角跟随卫兵前往。到达现场后，发现果然有小孩被怪兽袭击，ビビ因为害怕躲在一旁发抖，这时フライヤ也赶到，原来被袭击的小孩就是ブルメシア的パック王子，怪兽看敌人人多势众，放下パック王子与主角们战斗。进行 BOSS 战，可以从怪兽身上偷到：“迷惑チン”、“ミスリルベスト”、“ゴールドヘルム”。

回到寓所，フライヤ表示要留下保卫“クレイラ”。之后フライヤ表演了他们传统的舞蹈，就在这时，巫女弹的竖琴突然琴弦断了——不吉利的征兆。突然“クレイラ”周围刮起一场非常大的风暴。

这时画面切换到ダガー这边，ゾーン和ソーン将ダガー带到她母亲ブラネ旁。当ダガー问母亲为什么要进攻ブルメシア时，得到的答案竟是“如果不进攻的话，难道我们等着被消灭吗？”在这里有两个选项：第一个是相信母亲的话，第二个是不相信母亲的话。(建议选择第二项。)这时クジャ出现，出言轻薄ダガー并用魔法把她催眠。这时ブラネ下令让ゾーン和ソーン把ダガー身上具有的召唤兽取下。

画面又切换回主角这边，フライヤ告诉主角说每 500 年这里的风沙就会飞走一次，难道说アレクサンドリア国真到趁机要攻打这里吗？主角和フライヤ交谈完后说先去找ビビ然后在门口等フライヤ。这时操纵フライヤ先去寓所，从大祭司手中得到“エメラルド”。在村落里和其他村民交谈一下，然后和主角会合出村。在回去的路上受到少数敌人女兵的袭击フライヤ感到很可疑，这时选第一项，果然パック王子赶来，说“大事不好，敌人进攻‘クレイラ’赶快回去救援”。于是主角飞奔回村落，敌人的黑魔导师军团大举进攻，主角保护村民避难，就在危机时刻フライヤ的恋人フラットレイ出现帮大家解了围。在寓所里フライヤ和フラットレイ好像交谈得并不开心，フラットレイ走后フライヤ悲伤地哭了起来。这时，曾击败过他们的女将军ベアトリクス再次出现抢走了宝石。出门后先和周围的人对话，可以得到许多道具和卡片，另外在左侧墙后面有隐藏道具。出屋后 BOSS 战。战斗中可以从ベアトリクス身上偷到：“雷神のこて”、“フェニックスの尾”和武器“アイスブランド”。为了不让主人公们拖延时间，战斗后不久ベアトリクス便会撤退，和黑魔导师用空间转移魔法一起消失。之后为了追击ベアトリクス，主角 3 人也分别和其他黑魔导师进入空间转移魔法。

就在这时，ブラネ下令使用召唤兽“奥丁”攻击“クレイラ”，受到“奥丁”强大攻击力攻击的“クレイラ”陷入一片火海中……主角们用空间转移魔法来到ベアトリクス所在的飞空艇上，然后从ベアトリクス和士兵的对话中得知女王ブラネ也在这艘飞空艇上。ベアトリクス走后，主角偷偷跟随ベアトリクス来到船舱门后偷听了她和ブラネ的对话。

由于ダガー身上的召唤兽被取出，对ブラネ来说已经没有什么利用价值，打算回アレクサンドリア后以盗取宝珠的罪名把ダガー处刑。偷听到这番话的主角打算尽快营救ダガー从罐子里用转移魔法向アレクサンドリア发进。

画面切换到スタイナー他们这里，スタイナー认为被囚禁在笼子里不是办法，于是和盗贼团的人商量逃走。在这里，需要按左和右，运用力学的原理脱出。从笼子里出来后 2 人立刻脱出，半路上遇到了利用转移魔法回来的主角，于是 4 人一起去营救ダガー并脱出アレクサンドリア（限时 30 分钟内），最后在 3 楼发现密道，进入后在最底部发现ダガー，接下来，BOSS 战。胜利后发生 A. T. E。接着口气跑出地下室。刚要休息，ベアトリクス追来，之后进行 BOSS 战，战斗中可以偷到“フェニックスの尾”、武器“アイスブランド”。主角们最终不敌ベアトリクス败下阵来，幸运的是主角说服了ベアトリクス。觉悟后的ベアトリクス用魔法ダガー苏醒过来，ダガー苏醒刚醒过来，女王ブラネ出现并命令ゾーン和ソーン抓住ダガー。ベアトリクス让大家赶紧逃离，这里交给她和フライヤ解决，ベアトリクス的强大，大家有目共睹，于是主角们放心的脱离了现场，在到达底部时，スタイナー担心ベアトリクス她们于是语重心长的把ダガー托付给主角让他带着ダガー去见她以前的家庭教师トット先生。说完话毅然回去援助ベアトリクス……

主角回到最下部 SAVE 一下。正当主角要脱出时中了ゾーン和ソーン的陷阱，正在这时，盗贼团的伙伴和ブランク从背后打昏了ゾーン和ソーン。主角们再次乘坐巨虫向“トレノ”出发，在中途又遇上了一条巨蟒，不过这次的更厉害些。接下来 BOSS 战。从巨蟒身上可以偷到：“フェニックスの尾”、“オークスタッフ”、“アダマンベスト”击败巨蟒后，继续前进，没想到巨蟒又追上来……与此同时，女王ブラネ找了 2 为佣兵去捉拿ダガー……

过了许久ダガー终于醒来，主角立刻前来询问ダガー有无大碍。这时，突然出现一位老人漂浮在半空，原来这位老人叫ラムウ是召唤兽之一，他告诉ダガー召唤兽是根据召唤者的意旨出现的强大力量，但目前ダガー的召唤兽被ブラネ夺取。可是ダガー怎么也不相信自己的母亲会这么做……之后ダガー想让ラムウ帮助她，

但ラムウ决定要考验一下ダガー，内容是让主角们寻找5份故事的碎片（找到每一块碎片可以看到一段故事）……找齐全部故事后按照“发端、谢利、沉默、人间、英雄”的顺序排列故事。后获得召唤兽ラムウ的道具ペリドット。

主角们为了寻找飞空艇再次来到リンドブルム城，正赶上ブラネ率领飞空艇部队“红玫瑰”进攻リンドブルム。废墟里仔细探索可以得到罕见的卡片和一些道具。在城市里遇到了文臣オルベルタ，交谈后得知シド大公现在很安全，并给主角们带路。见到シド大公安然无恙，在交谈中得知因为シド被变成ブリ虫所以无法使用召唤兽保护大家，而且这场战争的幕后指示者可能是一个名叫クジャ的武器商人，他提供强大的魔力制造了“黑魔导师军团”，想以此力量征服整个大陆。（クジャ就是出言轻薄过ダガー的家伙）。クジャ可能是北方未开发大陆的人，在那里是使用魔法的国度，要到达那里需要飞空艇……ダガー决定要去找クジャ算帐，但需要寻找新的飞空艇才可以。シド告诉大家通过北部的“ク族の沼”的采掘场可以到达未开发大陆。于是众人开始准备，并得到3000元。出门整备时发生A.T.E。在这里一定要去合成屋合成更加厉害的武器，然后找等待主角的男人选择准备OK，发生A.T.E。出发前シド大公把“国宝”世界地图交给主角。后发生A.T.E。

向北走来到“ク族の沼”，在有许多青蛙的地方探索可以得到一只青蛙，将青蛙交给那个ク族人。原来他叫クイナ，是这里的住民。クイナ想和主角们到世界各地寻找美食。主角答应了后，クイナ加入队伍。一行人继续前进，经过小屋右方的草丛来到采掘场。刚进入采掘场，就被一辆巨大的战车追，众人赶紧逃跑，刚逃出战车的追击，又遇上了ブラネ派来追捕ダガー的佣兵。接下来BOSS战。从她身上可以偷到“エーテル”、“さんごの剑”、“グラディウス”。胜利后继续前进，并利用野生巨虫来到采掘室，然后用野生巨虫打开机关。最后，使用锄头敲开右侧的石头，出来一只MOG。爬上藤条打开最后的机关，之后乘坐巨虫走出了采掘场。

来到新大路后，经过沙地，众人来到“コンデヤ・パタ”，进入后发生几段A.T.E。找到ビビ后再次发生A.T.E。回到市场时ビビ发现有一个黑魔导师在买东西，于是追过去。黑魔导师见状后逃



跑。当地住民告诉主角那个黑魔导师是当地クロマ族的居民，居住在南东方向的森林里。

于是众人向东南的森林出发，中途路过“ク族の沼”可以让クイナ再去抓青蛙，当捉到青蛙的数量达到一定数量后，可获得到一些道具（注：之前クイナ加入的那个沼泽也可以抓青蛙）。来到东南的森林后，经过无限迷宫找到那个黑魔导师。跟着他进入“黑魔导士の村”。发生好几段A.T.E。在村里仔细探索一下可得到许多道具。主角先后在村里找到了ダガー、クイナ等人，最后回到宿屋休息。

第2天早晨得到有关大陆西北侧银色之龙的消息，于是大家决定去看看究竟。不过去那里需要经过“圣地”，于是众人向“コンデヤ・パタ”出发。在出发前先去合成屋合成一些厉害的武器和防具。另外，从合成屋的梯子向上爬来到屋顶，下走可以偷听到两个黑魔导师的谈话，于是下楼梯来到道具屋，与黑魔导师163号对话，这时会多出一个选项选择后趁黑魔导师找东西立刻爬上梯子调查后，可得到珍贵防具“黑带”。这个防具有HP20% UP的特技和重力黑魔法，在现在非常有用，应尽快修炼。

来到“コンデヤ・パタ”对话后得知如果要去圣地，需要先接受神主的洗礼。在村里，神主告诉主角仪式内容是让单身男女结为夫妇以巡礼的名意进行圣地旅行。这时主角以开玩笑的口气问ダガー：“你都听到了，有兴趣和我一起参加仪式吗？”感到震惊的是ダガー竟然答应了！神主还补充道，到目前为止已经有99对新人参加了巡礼，加上你们正好100对……之后，仪式正式开始。完毕后主角想吻ダガー，ダガー连理也没理转身就走了！

不管怎么说。主角得到了去“圣地”的资格，至于ビビ和クイナ，这里有两个选项，选第二项：“不如你们也举办仪式吧，这样就可以和我们一起去了，两人面对面，流汗！”后发生A.T.E。当主角两人前往“圣地”时，一位头上长角的少女和一只MOG冲过护卫闯入圣地，主角跟进。卫兵告诉主角说她们又来这里偷食物，下次一定抓住她们。这时ビビ他们也赶到，于是四人一起向“圣地”出发。

走到半路看到刚才闯入“圣地”的那个小女孩被困在悬崖边上。她看到クイナ十分害怕，以为要吃她。主角也告诉クイナ她不好吃，于是クイナ放弃了这个念头。将小女孩救下后得知她叫エーコ。这时クイナ不见了，大家猜想可能是去追那只MOG并把它当成点心。想到这里大家决定去追クイナ。在途中玩家仔细调查，可以得到2块不同颜色石板。当来到有MOG在的地区走右下方的岔道，把刚才得到的两块石板装到石壁上，不过目前没有发生任何事件，于是回到SAVE点走左的的岔道，走到一半时遇到一个巨人怪，接下来BOSS战。可以从敌人身上偷到“フェニックスの尾”、“ミスリルフォーク”、“妖精のファイフ”。战胜BOSS后在附近调查得到第3块石板。继续向右走可以得到第4块石板。回到刚才放置石板的的地方，把全

部石板放上去得到道具“ムーンストーン”。之后回到刚才打BOSS的地方，在这里走上方或右方都可以到地图画面。

先走右边来到エーコ的住处“マダイン・サリ”。刚进“マダイン・サリ”，突然出现了许多MOG来迎接エーコ，エーコ和主角交谈时表示对主角很感兴趣，而且一连串问了许多问题。当众人交谈时，发现ビビ不见了，估计是自己参观村落去了，这时エーコ表示要让大家尝尝她做饭的手艺。之后发生几段A.T.E。当主角去找エーコ时，门口的MOG说饭还没做好，让主角去其他地方先转转，于是主角在这里仔细转了一下，找到许多道具，其中在喷水池附近有一个“星宫的道具”以后可以在“トレノ”交换道具。

在和MOG的交谈中得知这里有一个召唤壁，上面记载了许多召唤兽。于是主角去找ダガー一起来参观，在这里ダガー里看到了许多以前没见过的召唤兽，很好奇……主角出门后发生A.T.E。之后主角去找エーコ饱餐一顿，在与エーコ的交谈中得到一些有关召唤兽的情报。晚上エーコ想了很多……第2天早上エーコ决定和主角一起冒险，并蹦蹦跳跳的先行出发，MOG对主角说エーコ就拜托你了，主角表示一切包在自己身上。エーコ正式加入队伍。

エーコ加入后可以修得许多召唤魔法。众人回到“コンデヤ・パタ山道”，这次走上方的岔路，出去后一直西行来到“イーファの树”。发现这里有一个无形的结界，问エーコ得知，这是召唤士一族布置的强力结界普通人无法进入。说着开始念咒语，结界解开后得到道具“ルービ”，装备后可以修得新的召唤兽。接着众人进入“イーファの树”内部。在这里有会石化魔法的敌人，最好装上防止石化的特技。一直向上走到达MOG处SAVE一下。顶端可以看到一个奇怪的机关，用手碰一下，那个机关突然启动，于是主角试着站在上面，果然升降平台启动，众人乘坐它来到“イーファの树”的下部。一路向下走，中途可以得到不少道具，最后大家乘坐魔法圆盘向最下层发进，途中エーコ的MOG感觉下面好象有生物反映。这时受到怪物的袭击，胜利后ビビ心里想这里的雾和以前看到的黑魔导师生产机器那里的雾为什么会一样，而且飞空艇所需要的能源为什么也是这种雾……

到达最深处后，先四处调查一下，可以得到HP/MP全回复的道具和一个藏在墙后面的防具，一定要拿到。之后和エーコ对话，并调查左侧，之后进行BOSS战，可以从BOSS身上偷到“ブリガンダイン”、“魔术师の服”、“オークスタッフ”战斗胜利后当地的“雾”全部散去。

众人返回“マダイン・サリ”，エーコ在门口大喊我回来了，但没有MOG出来，于是エーコ又大喊了一声，这时成群结队的MOG慌张的跑出来告诉エーコ他们的宝物道被盗了，于是主角决定帮助エーコ把宝石抢回来！エーコ非常着急地先跑出去，主角刚准备出发，ビビ跑来说エーコ被那个盗贼抓住当了人质，于是主角急忙向召唤壁方向赶去。原来这个盗贼就是之前要抓ダガー的那个女佣兵ラニ，当ラニ用エーコ作为人质威胁主角时，一位红发武术家给大家解了围，不过他和ラニ都是女王ブラネ派来抓ダガー回去的佣兵，只不过他认为ラニ劫持人质实在是不光彩的行为，他要当当正正地完成任务。接下来BOSS战，战斗中可以从BOSS身上偷到“エーテル”、“ポイスンナックル”打败红发武术家后要回被盗的宝石，之后主角放了那个武术家。

众人返回エーコ的房间安慰她，得到重要道具。这时主角发现ダガー一个人出去了，于是去找ダガー，出门后听见ダガ一的歌声，于是下去找ダガー。来到ダガ一面前，主角提议不如两人组成一个盗贼团……两个人在这里聊了很久，突然ダガ一好象回忆起什么，一下子晕了过去，醒来后告诉大家其实她不是女王ブラネ的亲生女儿，10年前她6岁时候从这里坐船离开，以后的事她就不记得了，但对自己身为召唤士一族，头上却没有角这一点自己也不清楚。

第二天早上一行人正准备向“イーファの树”出发时，那个红发的武术家サラマンダー再次出现，交谈后加入队伍。众人再次来到“イーファの树”，这次遇上了上次传闻的那条银龙和クジャ，在选择好参加战斗的人员并整理好装备后发生战斗。胜利后クジャ坐着银龙离开，这时ダガー问エーコ在这里封印的召唤兽在哪里，在封印海蛇召唤兽的地方得到道具“アクマアリン”。这时ブラネ用最强的召唤兽“巴哈姆特”的力量把クジャ打伤，受伤后的クジャ轻易就把“巴哈姆特”打暴走，暴走后的“巴哈姆特”疯狂的攻击身边所有可攻击的目标，ブラネ也被卷入了猛烈的爆炸中……

在岸边奄奄一息的ブラネ和ダガー说完了最后一句话，安静地死去。几天后，ダガー、スタイナー和ベアトリクス带着花圈去祭奠ブラネ。

在ダガー还有3天就成为アレクサンドリア新女王的时候，ビビ在酒馆里找到了主角从酒店老板口中得知主角的朋友往“小剧场”方向去了，ビビ只好自己前往。在这里发生几段A.T.E。

画面切到ダガー这里，ダガー对スタイナー说想见主角，但スタイナー认为ダガー和主角是生活在两个完全不同世界的人。这时トット先生进来交给ダガー她以前失去的召唤兽。在トット先生下楼时看到头上长角的エーコ，感觉似曾相识。最后トット先生终于想起来在ダガー小时候她父亲曾经吩咐自己把ダガー头上的角去掉，但今天这个头上长角的小女孩又是谁呢？这时ベアトリクス给ダガー更完衣，穿上礼服的ダガー显得比平时漂亮许多。由于受到ダガー的委托，エーコ送一封信给主角，但走到半路被盗贼团团长不小心撞飞并被挂在楼梯上，信落了下来，于是エーコ委托盗贼团团长把信交给主角，盗贼团长答应后，向酒馆方向走去。半路上遇到スタイナー。两人斗完嘴后，盗贼团长不小心把信掉在地上，但并没有发觉。这时ベアトリクス听到刚才スタイナー和人大声吵架所以来看个究竟，等她赶到时スタイナー已经离开，ベアトリクス无意中看到掉在地上的信，心想这是スタイナー掉落的东西吗？打开信后，里面写到：今晚我在船场等你来。看完信后ベアトリクス心理想：“这难道是スタイナー写给我的情书……？”

盗贼团的一行人回到酒馆后，叫主角去参加ダガー的加冕仪式，正在这里闷闷不乐的主角没有心情去，这时ビビ进来邀请主角一起去给ダガー加油。主角只好和ビビ一起前往。之后发生A.T.E。先在这里四处逛逛，当主角来到城市上方的港口时看到サラマンダー和フライヤ正要大打出手，于是马上出手制止。众人寒暄了几句，ビビ说现在ダガー可能很想见你，于是众人坐船去探望ダガー，刚到门口看

到スタイナー把エーコ拎出城堡，エーコ看到主角后委屈的向主角诉苦。之后众人来到城堡里等候ダガー的接见。看到穿礼服的ダガー后众人都称赞她很漂亮，但主角什么也没说只是默默地看着ダガー。ダガー一见到主角后不知道该说什么，沉默了许久吩咐スタイナー："我们走吧。"

盗贼团的人来到这里，エーコ赶急忙起来。盗贼团的人边走边聊什么情书的事，刚谈到一半スタイナー来到这里巡视，于是他们也藏起来，但那封情书掉在了地上。スタイナー无意中看到地上的信，捡起来看了一下，内容和ベアトリクス看到的一样，于是立刻紧张起来。这时ベアトリクス走过来，看到スタイナー拿着信正在看，于是好奇的走过去。スタイナー看到ベアトリクス后害羞的说："难道是你？"这时ベアトリクス也会意地走过去……这时盗贼团长来这里找自己掉的那封信，スタイナー和ベアトリクス立刻装成什么也没发生的样子。エーコ赶紧趁机离开。回到酒馆后，トット先生来探望エーコ，希望エーコ能到自己的故乡"トレノ"做客，这时主角回来和众人说"トレノ"正在举办卡片游戏大会，大家一起去看看热闹吧。这时トット先生表示自己可以给大家带路，于是众人决定前往"トレノ"。之后发生 A. T. E。

一行人乘坐巨虫来到"トレノ"后，得知今天是比赛报名的最后一天。主角去报名，之后发生几段 A. T. E。在这里，可以先随便逛逛(可以在这里用高价买到召唤"奥丁"的道具)。最后主角来到报名处，并参加比赛，当连胜两场后最好去 SAVE 一下，之后发生几段 A. T. E。最后进行决赛，胜利后得到道具"车生の指轮"，之后见到シド大公，得知新型飞空艇已经可以试飞……话没说完，エーコ急忙跑过来说大事不好，"アレクサンドリア"被怪兽袭击了。

画面转到アレクサンドリア城，クジャ操纵召唤兽巴哈姆特袭击了这里。ベアトリクス找到ダガー，ダガー让她集合部队准备迎击，分配完作战人员后晕到在地上。スタイナー和ベアトリクス两人并肩作战击退了许多怪物，让市民们顺利的逃离。当ダガー醒来后听到歌声，一口气跑到楼上，这时出现了一个奇怪的城堡，ダガー向城堡跑去……这时在飞空艇上的エーコ和ダガー发生了共鸣，接着，エーコ从飞空艇跳了下去，两人合力成功的召唤了传说中的召唤兽——亚利山大！亚利山大用翅膀防御了巴哈姆特的进攻后，漂亮地退败龙王巴哈姆特。看到此状况后クジャ故技重施召唤了空中的战舰，想收服传说中的召唤兽圣亚利山大，从交谈中得知クジャ和主角好象有某种渊源……

当主角赶到"アレクサンドリア"时发现ダガー不在城里，于是主角去急忙去寻找ダガー和エーコ的下落然后去图书馆再次挑战那本魔书，并可从它身上偷到"エーテル"、"エリクサー"、"银のフォーク"、"デモンズメイル"。之后主角顺着ダガー刚才走过的路来到城堡顶部。这时クジャ召唤的空中战舰发出巨大的光束将亚利山大粉碎……还好主角及时赶到救下了ダガー和エーコ。

在正在重建的リンドブルム城里，シド大公亲自指挥大家工作，整个重建工程进行的非常顺利……主角醒来后发现自己躺在リンドブルム城的宿屋里，但ダガー和エーコ不知去了哪里。当主角看见盗贼团的ブランク时，第一件事就问ダガー在哪里。在了望塔主角突然不知道该说什么，只是安慰了ダガー一下。接着去会见シド大公エーコ问主角怎么没看到ダガー？主角告诉她ダガー在了望塔，于是エーコ急忙赶去。后发生 A. T. E。

众人在谈论最近被袭击的城市的事，认为一定和クジャ有关系，之后发生 A. T. E。接着主角去宿屋找ダガー。众人在宿屋找到ダガー安慰她。现在，シド大公现在被变成ブリ虫的样子无法帮助大家，如果要变回原形需要找 3 种药材调配成药品，于是主角出发寻找这 3 种药材。在城里仔细调查可以得到很多珍贵的道具，比如"星宫的道具等"一定要拿到。在城里可以打听到有关药材的情报。在剧场街从盗贼团的"シナ"手中获得第 1 种药材；接着在商业区从"アリス"手中得到第 2 种药材；最后经过多人提供的线索返回剧场街在车站右下方的小屋里仔细探索后得到第 3 种药材。之后回到王城，但这 3 种药材调配成的药品不但并没有把シド大公变回原形，反而让シド大公变成青蛙的样子！

第二天召开作战会议时决定用从"アレクサンドリア"脱出时的那艘船先去找クジャ的线索，于是ビビ建议大家先去"黑魔导士の村"，众人整备完后乘电梯来到最下层，向水龙の门方向出发，之后众人来到船上。这时发现クイナ也在船上，之后シド大公也赶到与大家同行，クイナ眼也不眨地看着シド大公……

到达"黑魔导士の村"后发现村里没人，于是ビビ离开队伍去调查情况，当来到村子深处时，看到ビビ和黑魔导师 228 号在一起。原来村里其他的魔导师全被クジャ带走了，只留下他和陆行鸟，于是ビビ来到之前放陆行鸟卵的屋子门口，这时主角也赶到，原来那个陆行鸟卵已经孵化出小陆行鸟了。在ビビ与黑魔导师 228 号的对话中得知在这块大陆的东侧藏有一个クジャ的住所。

坐船来到东部大陆后，一直向北走，当走到有四个沙漠旋涡的地方，每个都调



查一遍，这样就可以进入クジャ的住所。没想到这是クジャ设置的陷阱……主角醒来后发现自己和シド大公被关在一个陌生的房间里，シド大公告诉主角其他人应该很安全。这时传来クジャ的声音，告诉主角他的同伴被关在和他同样的房间，并且还拿他们的性命威胁主角和自己合作。为了保护同伴，主角只好暂时答应了クジャ的要求。出来后主角看到周围有许多类似的房间，。主角让シド大公留在监狱门口，自己一个人来到クジャ面前。クジャ拿众人的性命要挟主角去一个地方。那个地方名叫“ウイユヴェール”，并让主角去那里带一块叫“グルグストーン”的魔石回来，并且允许主角带3个帮手一起去……之后主角4人被传送到飞空艇附近，主角发现这艘飞空艇就是シド大公开发的新型飞空艇试作1号机，接着4人乘坐飞空艇向“ウイユヴェール”飞去。

下飞空艇后一直向南走，可以到达目的地“グルグストーン”，进入“グルグストーン”内部，在这里先走上方，打开一个白色机。接着返回大厅往左走看到一个奇怪的机关，主角走近后机关打开，上面记载了一些文字，好象只有主角可以看懂上面的文字。之后从这里向下走，这里有4个机关需要按照一定顺序才能打开：先打开二楼左侧的机关，然后打开右侧的机关，再打开楼下右侧的机关，最后打开左侧的机关。回到刚才出现文字的房间，在这里正上放的门目前无法进入，于是走右上方的门，进入后一直往前走来到一个奇怪机器面前，通过它了解到一些クジャ他们种族的一些情报，这个种族以前有着高度的文明，但发展到顶端逐渐走向了衰败……而攻击亚历山大的那艘巨大战舰就是这个种族制造的“インビンシブル”飞船的改良型。最后再次回到出现文字的房间走正上方的门。进入后，在这里得到有关这个种族更多的情报：他们的文明发展到最顶峰时，接着的就是衰败，这是世间万物发展的真理，他们也想过许多办法，但没有成功，最后决定让自己暂时沉睡，等待这个世界重新恢复文明……ダガー对主角能看懂那些奇怪的文字感到很奇怪，但主角也不知道为什么。回到大厅向右走，乘坐圆盘来到最下部，在这里看到クジャ提到的那块魔石“グルグストーン”，接下来BOSS战，可从BOSS身上偷到“エリクサー”、“力だすき”、“ホーリーランス”，胜利后得到クジャ要的魔石“グルグストーン”。

画面转到关押主角同伴的牢房里，クジャ说：“如果在沙钟漏完之前，主角没有回来你们就死定了，哈哈哈哈……”接下来シド大公去偷钥匙，这里有一个迷你游戏，要点是在怪物回头前按圆圈键前进，最后得到钥匙，然后在选择砝码时选第四项，之后，众人从牢房里脱出。脱出后可以先去刚才シド大公偷钥匙的那个房间SAVE，然后往左走进入クジャ住所的内部，调查两边的雕像得到一个道具。然后继续前进。这个迷宫的要点就是用火打开机关，打开特定的机关后会有新的路出现。当众人来到有左右两个平台的地方时，需要按照左侧墙壁的提示：正义的影子追赶邪恶的影子。于是在右侧平台把右侧的蜡烛点亮，然后去左侧平台把右侧的蜡烛点亮，这样会出现通路，上去后会发生BOSS战，所以最好先回去SAVE一下。胜利后打开最后的机关乘传送装置脱出。

这时主角们带着クジャ要的魔石“グルグストーン”回来换人，从传送点回クジャ的房间后发现没人，这时传来クジャ的声音，让主角一人带着魔石来见他。就在这时，已经脱出的同伴来到这里阻止主角，但是最后赶到的エーコ被ゾーン和ソーン抓住。クジャ在众人慌乱时夺走了“グルグストーン”，之后用传送魔法逃走。于是主角急忙向飞空艇方向出发，但还是晚了一步。于是众人只好坐船追赶クジャ……途中シド大公了分析为什么クジャ要抓エーコ，很有可能是为了要得到召唤兽的力量，而且下一个目标很可能就是ダガー……坐船到达地图西北方的“忘却的大陆”后，往西走来到“エスト・ガザ”在这里从司祭口中得知エーコ和那些黑魔导师往“グルグ火山”方向去了。主角在这里先整备一下，之后从村子上方的路一直右行来到“グルグ火山”，在这里可以先四处转转仔细调查可以得到一些道具和下面井口左侧的机关开动顺序的提示。

从上面的井口处顺着绳子来到下层，出现岔路。先左侧的路，到达尽头后遇上一只怪鸟，击败后回到岔路口再走右侧的路，后又遇到刚才的怪鸟，击败后再次回到岔路后处启动井口旁边的机关。根据刚才搜集到的情报，连续选3次第二项，顺着绳子来到最下部，这次又遇上了之前的那只怪鸟。将它干掉后继续前进看到ゾーン和ソーン把エーコ放在抽取召唤兽的魔法阵中，于是主角急忙赶去营救。这时ゾーン和ソーン又一次抽取召唤兽失败……但他们不知道为什么会这样。当ゾーン和ソーン再次准备从エーコ身上抽取召唤兽时，藏在エーコ身上的MOG出来保护エーコ，原来因为MOG有保护，之后与ゾーン和ソーン发生战斗，MOG化为召唤兽击败了ゾーン和ソーン，后得到召唤兽的道具“リボン”。之后クジャ出现，主角质问他真正的目的到底是什么？クジャ轻蔑的不予回答。这时ビビ冒失的追过去想要问在黑魔导士之村的那些黑魔导士现在的下落。ゾーン和ソーン站起来并合体成一个强大的怪物，之后BOSS战。可从BOSS身上偷到：“ワクチン”、“金の发饰”、“魔人の胸当”。胜利后ビビ回来说其他黑魔导师被クジャ带走了……这时有一位女性询问クジャ去哪里了，当得知クジャ已经逃走后十分感谢主角，这时这位女性认出了ダガー，说以前见过面。这时シド大公赶来，认出了她就是自己失散很久的妻子ヒルダ。

众人返回リンドブルム城后，ヒルダ向シド大公讲了有关クジャ的的事，クジャ为了夺取飞空艇而诱拐了自己……之后ヒルダ把シド大公变回了人形。夫妻团聚后シド决定尽快完成新型的飞空艇3号机……

第2天早上，主角前往会议室看到シド大公变回人形后感到十分惊讶，这时スタイナー发现ダガー不在，于是一个人去城里找ダガー。之后ヒルダ向大家介绍了クジャ的事情，说自己和クジャ是住在名叫“ガイア”的世界，クジャ把自己出生的地方叫“テラ”……之后发生A. T. E。ヒルダ接着说：“テラ”在这个世界叫做“辉く岛”，但是只是到达“辉く岛”的话是去不了“テラ”的，在两个世界交接的地方被封印着，如果能打开封印，就可以到达クジャ居住的那个世界。这时主角问那个封印点在哪里？ヒルダ告诉大家在地图西北“忘却的大陆”上有一座“イプセンの古城”……之后发生A. T. E。于是众人决定前往“イプセンの古城”。。在众人讨论如何去“イプセンの古城”时，スタイナー回来焦急的对主角说在城里没有找到ダガー，于是主角说等我一会儿，之后一人去找ダガー……

来到アレクサンドリア城，主角遇到了盗贼团长和ベアトリクス。ベアトリクス告诉主角，如果ダガー来到アレクサンドリア城一定会去一个地方，并交把一颗以ダガー命名的宝石交给主角，之后主角在ブラネ的墓前找到了ダガー，安慰ダガ

一之后把宝石交给她（得到巴哈姆特召唤兽）。之后ダガー来到港口，用主角的匕首把自己的长发割成两截，飘在在空中的断发轻轻的飞舞着……

众人乘上新型飞空艇向“イプセンの古城”飞去。在地图左上被众山环绕的地方找到“イプセンの古城”。其实在进入前可以先在世界各地转转，比如去地图西南大陆的“ダゲレオ”，在这里可以买到强力武器，合成强力道具，得到一个“星宫的道具”。或者去リンドブルム，在拍卖场买到“盗贼的护腕”……

进入“イプセンの古城”后，サラマンダー表示自己先进去看看情况，这时有2个选项。选择第一项，于是サラマンダー先进入，之后主角们也相继进入。进入后在右侧石柱后发现“星宫的道具”。（注：在吊灯上的宝箱需要从SAVE点右上方隐藏的陷阱落下后得到，作用是让圣属性的攻击威力提升）在经过许多梯子后来到封印地点，这时サラマンダー提前到达，说完话后离开，主角先不要拿墙上的镜子，出门调查墙下方墙壁，之后从隐藏门处返回SAVE一下，之后再回到封印点。当众人把墙上的几个镜子拿走后发生BOSS战，可以从BOSS身上偷到“エリクサー”、“ミスリルクロー”、“オリハルコン”。胜利后返回刚进入“イプセンの古城”的地方，走中间的门经过走廊和升降机来到一间有巨大宝剑的房间。在这里，玩家需要把里面的罐子放在左上和右上的台子上，之后（可得到一个道具，让暗属性的攻击威力提升）。

主角3人从“イプセンの古城”出来后又返回城里去找サラマンダー。见到サラマンダー后两人交谈了几句，之后一起回到外面和同伴会合。在这里总结了在“イプセンの古城”得到的情报：在古城最上部房间里的世界地图，每个地方都一块镜子相对应。第一面镜子在地图右上角表示，注解写到“我的力量是靠震动的大地守护着”、第二面镜子在地图下方偏左的位置表示：注解写到“我的力量是靠强大的风守护着”、第三面镜子在地图左上大陆表示：注解写到“我的力量是靠炎热的岩浆守护着”、最后一面镜子在地图作侧表示：注解写到“我的力量是靠大地环绕着的水底守护着”。还有那个BOSS临死前说的“一个（次）既是全部，全部既是一个（次）”。

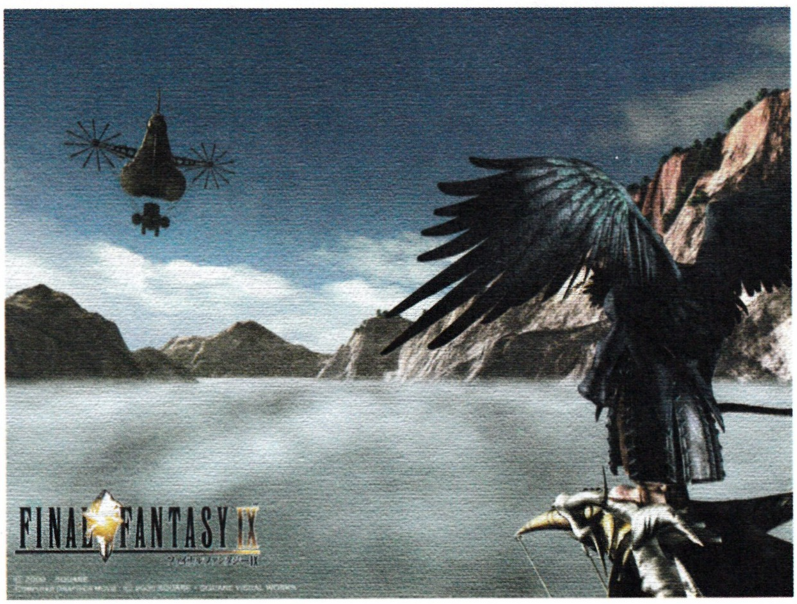
众人返回飞空艇后，按照“イプセンの古城”里的提示开始出发解开各个封印。首先来到“イプセンの古城”南边的“水の祠”在这里解开封印的任务交给エーコ和ダガー；之后前往地图左上的“火の祠”在这里解开封印的任务交给サラマンダー和フライヤ；再前往地图下方偏左的“风の祠”这里交给スタイナー和ビビ；最后去地图右上的“地の祠”这里主角和クイナ一起行动。经过一系列的陷阱来到最深部，放置好解开封印用的镜子后，出现守护封印的怪物……．之后BOSS战，可以从BOSS身上偷到“ラバ ーコンシャス”、“アベンジャ ー”

解除4个封印后，众人来到地图西北的冰山附近，进入“辉く岛”。由于封印被解开，主角等人被送到ヒルダ提到的“テラ”。在这里遇到了之前在摧毁召唤兽“亚历山大”时飞船上的那位神秘老人，老人显然很不高兴和主角谈了几句后就用转移魔法离开了。之后主角向“テラ”深处走去，半路上遇到一位奇怪的女孩，当女孩看到主角后急忙离开，于是大家跟着那个女孩。当走到通路尽头，继续向下走又看到那个女孩，跟着那个女孩来到一个奇怪的场所，那里的一切好象都是人工制造的。这时ダガ一看到天上的战舰后好象回忆起了什么，突然晕了过去……

主角顺着刚才那位迷之女孩走的路来到这里的村子，在村里主角看到所有人都和自己一样：黄色头发而且还长的尾巴。找到宿屋后把ダガー安顿好，エーコ在村里又遇见了刚才那位迷之少女。迷之少女告诉エーコ一会儿她会在研究所等主角。这时在宿屋里的ダガー醒过来并对大家说：我想起来了，在现时世界被袭击的城市和村庄都是由刚才那艘战舰造成的，而那巨大的眼睛就是那艘战舰的武器，巴哈姆特和亚历山大就是用它破坏控制和破坏的！这时エーコ回来告诉众人那个迷之少女在研究所等大家，在这里可以先去村子右方的房间SAVE一下。

来到研究所后，见到这里有一些培养容器，一些和自己一样的人躺在容器里接受科学者的测试。和那位迷之少女交谈后得知这里的人是一个名叫“ジェノム”的种族，出生时没有意识，需要人工输入智慧，不同的人所具有的“器”也不同，“器”容量的高低衡量着他们的优劣。但主角不同，他受到这个民族的管理者“カーランド”的特别照顾，出生后就具有自己的意志，说完后迷之少女向上层走去，主角追上后她接着说：“カーランド”是这个星球的管理者，他的使命就是让“テラ”人民复活，但和“ジェノム”不同，他们没有器的概念，就像你我一样，真正的“テラ”人民沉睡了很久，为了重新统治这个世界他们通过这些“ジェノム”把自己的意志装在“器”中，以达到复活的目的……这时ダガ一醒过来并拜托エーコ把主角找来。之后发生几段A.T.E。

主角为了要弄清自己的身世决定去会见カーランド，到达カーランド的房间见到之前的那个神秘老人。原来他就是カーランド。从谈话中得知自己和另外一个人都得到最优秀“テラ”人民的意识，但那个人的野心很大，曾经想连カーランド也



废弃，他破坏了“テラ”人民复活的正常循环。这时，主角问那人到底是谁，カーランド说，那个人和你一样，而且可以说是你的兄弟，我想你们已经见过面了，他就是クジャ。

这时クジャ也来到“テラ”，准备消灭カーランド和主角！

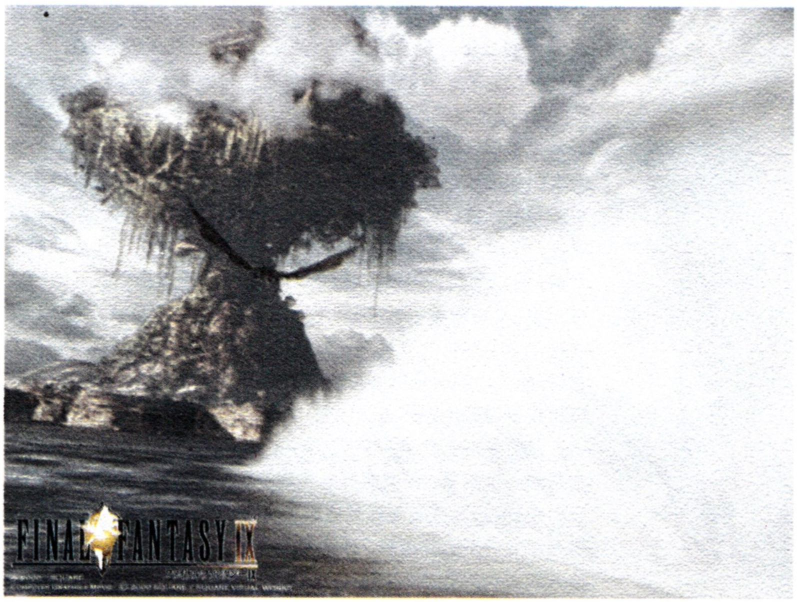
这时在主角的意识里，他正在为自己的身份而感到迷惑……

在主角的意识里出现了他的伙伴们……エーコ呼唤主角，让他快些清醒。主角醒来后看到ビビ和エーコ说自己没事，之后无力的走出门。一路上遇到一些怪兽，在战斗中会有伙伴来帮忙，最后在主角不支的时候，ダガー赶到帮主角治疗。

之后，主角决定带领大家去找カーランド，击败他并回到原来的世界！经过许多机关，其中有一个机关需要让玩家在打开开关后30秒内到达下方的门，要点是不要碰上那些光，下一个要通过的机关是升降机，要点是：改变指针的方向，使其和左侧升降机的指针保持一致即可。当主角走道一半时发现无法继续前进，这时返回调节指针处发生A.T.E。先不要让A.T.E发生，直接走到刚才无法前进的地方，之后让A.T.E发生。通过升降机来到一个平台，在这里有3条路走：先走上方或右方的通路，经过传送点得到一些宝箱。之后返回平台走左侧，再通过一些传送点可SAVE，在这里可以调整一下装备。最后来到カーランド的房间，接下来BOSS 3连战！首先是一条白龙，可以从它身上偷到“カイザーナックル”、“ドラゴンメイル”、“エリクサー”；接下来是カーランド，可以偷到“黑装束”、“忍びの衣”、“バトルブーツ”。当主角击败カーランド后，クジャ驾着战舰赶来，先是把受伤的カーランド踢到悬崖下，接着向主角发动了进攻……从クジャ身上可以偷到：“光のローブ”、“キャラビニエール”、“エテール”。将他击败后变身，变身后的クジャ露出了他的隐藏很久的尾巴，并使用创世魔法“アルテマ”将众人击败。之后众人脱出，并趁クジャ不在抢走他的战舰。在疏散完“テラ”的住民后，主角一行人驾驶着巨大战舰离开了“テラ”……..

众人来到“黑魔导士の村”，在这里安顿了来自异世界的ジェノム族。他们在村里和黑魔导师相处的很融洽。

看着那些“雾”再次笼罩“イーファの树”主角们决定前往和クジャ进行最终决战。(在进入“イーファの树”决战之前，可以在地图上仔细转转。因为还有一些地方没有去过。再有，按三角键进入战舰后可以得到“星宫的道具”在“トレノ”可以通过拍卖买到“リボン”，另外还可以去武器店挑战那个怪兽，胜利后可以得到一个魔法防御力极高的防具。在“ダゲレオ”和黑魔导士の村”可以买到/合成很厉害的武器/防具，一定要购买/合成！再有，在“陆行鸟的森林”和MOG对话，之后在村外陆行鸟的脚印处使用野菜，然后骑着陆行鸟进森林和MOG对话，会告诉你可以在世界各地寻找陆行鸟的能力，使其可以走各种地形……这样就可以到达之前无法到达的地区并获得一些珍贵的道具。)



众人乘战舰来到“イーファの树”。刚要进入，从里面飞出无数白色飞龙，这时盗贼团长、ベアトリクス等人率领リンドブルム舰队攻击飞龙为主角护航。主角们进入イーファの树后，与对面迎来的飞龙发生战斗，胜利后通过飞船里的传送装置进入异世界。来到异世界后，主角感到有人在召唤他，那是カーランド。

主角一行人进入“记忆の场所”。经过楼梯，有一个平台，在这里调查可以得到主角专用的强力武器。继续前进经过很长的通路，在半路上遇到BOSS(マリリス)这次它经过强化再次与主角战斗。在战斗中可以偷到“マサムネ”、“アルテマソード”、“源氏の铠”。一路上主角们在这里回忆起许多往事……アレクサンドリア城、巴哈姆特、亚历山大、小时候的ダガー和母亲一起乘船离开……

当主角和ダガー看到那只巨眼后，カーランド告诉主角，你看到的这段记忆并不是ダガー的记忆。主角说，可是我并没有这段记忆呀。カーランド告诉主角，一个人并不是所有的事都会记住，而且我也没有必要告诉 你为什么，当你全部看过后就会明白。继续前进发生BOSS战。从ティアマットS身上可以偷到“クランドヘルム”“フェザーブーツ”“ブラッドソード(スタイナー用武器)”，胜利后继续前进。经过街道，来到一个城堡，在这里先SAVE一下。经过长廊发生BOSS战，从カオス身上偷到“饱食のローブ”、“ウィザードロット”、“源氏の兜”，经过大钟，在右侧平台上有一个隐藏的SAVE点，之后继续前进发生BOSS战，从リッチ身上可以偷到“黑のローブ”“セイレーン”“源氏のこて”。通过カーランド的指引，众人通过奇妙的宇宙来到クジャ的房间进行最后的决战。在第一场战斗时可以从敌人身上偷得武器和防具，之后可以返回SAVE，之后进行最终BOSS 2连战。击败クジャ后，由于不甘心失败，クジャ使用“アルテマ”想和大家同归于尽……

主角醒来后，最终BOSS“永远的暗”出现了。在这时，不参加战斗同伴们把自己的意志化为能量驻入其他同伴体内……众人拖着疲惫的身体向永远的暗发起挑战！

作者/CARL・WANG

系列回顾 勇者斗恶龙

DRAGON QUEST Ⅰ－Ⅶ

勇者斗恶龙

勇者罗特（ロト）用神赐予的光玉（ひかりのたま）使原本黑暗的阿利加夫鲁多（アリフガルド）大陆恢复光明。可惜好景不长，龙王出现了，他不仅夺走光玉，还放出了众多魔物并掳走了可爱的劳拉公主（ローラ），这个世界需要新的勇者去拯救。画面转到拉达多姆城（ラダトーム）王宫，国王向年轻勇者下达了讨伐龙王命令，然后开始了壮大的勇者斗恶龙的故事……

王宫中需要找到金币和钥匙，附近的拉达多姆镇上可以买到一些武器和防具，最主要的是能够打听到勇者罗特的洞窟在西北方。进入洞窟后，要用在王宫内弄到的火把（たひまつ）来照亮眼前的道路。洞窟深处的石碑上刻着勇者罗特的预言："世界将有灾难，我留下的三件宝物可以助你度过难关。"

出洞窟，向西北方继续前进来到迦莱镇（ガライ）。"迦莱"镇的名字起自一位手持银竖琴的吟游诗人。在这里能够打听到公主劳拉被怪物掳走后藏在了东方的某个地方，那么只好继续向东前进了。经过一段不短的路程，来到了玛依拉村（マイラ），村中的老人告诉你："笛子的声音能使石头怪入睡"，还有别消息说村子的西北方有坐祠堂。来到祠堂后，老人会要求你为他找银竖琴（ぎんのたてごと），并以雨云之杖（あまじものつえ）作为回报。



回到玛依拉村（マイラ），打听到南部的利姆鲁多鲁镇（リムルドル）有许多好东西卖，便动身南下。在往南的沼泽洞穴里，有一条路被一扇门堵住了；洞穴的另一头则通往陆地。出洞后来到一个很大的岛屿，利姆鲁多鲁镇（リムルドル）就坐落在岛屿中心的湖心岛上。镇上有出售钥匙（かぎ）的店铺，钥匙是很重要的道具，有了它就能去原先很多去不了的地方。而钥匙店需要沿镇目外侧绕过去才能进入。在利姆鲁多鲁镇（リムルドル）还能打听到勇者罗特曾经在岛西架起了彩虹、以及太阳之石在达拉多姆城的消息。另外还能打听到在玛依拉村中的温泉处向下走四格的地方埋有宝物以及利姆鲁达鲁镇南边有一个神圣的洞窟（前往洞窟，里面的老头会臭骂你一顿）。

再次来到达拉多姆城，把以前打不开的门全打开，能得到一些宝物。城里原来也有卖钥匙的（最多只能随身携带六把）。接下来就该寻找太阳之石了，太阳之石可以在城堡的地下室里找到。在城里打听到"太阳和雨相遇便会出现彩虹"的消息。可现在还没有云雨之杖，只好先回到迦莱镇，虽然并没有打听到有关银竖琴的消息，但如果用钥匙打开原先不能进入的大房子，里面的人会说："想要银竖琴的话就自己找吧，你这个贼头贼脑的家伙。"在房子左数第三格处有一个秘道，通过它后进入一个迷宫——迦莱之墓，银竖琴就藏迷宫的最深处。

去玛依拉村西北的祠堂用银竖琴换来云雨之杖后，根据听到的太阳和雨放在一起就能出现彩虹的事，来到利姆鲁达鲁镇东边想架起彩虹桥，但是却失败了，只能沮丧地回到达拉多姆城。在通过洞穴时，可以打倒恶龙并救出可爱的劳拉公主，在送她回去之前，可以顺路去玛依拉村，在村中温泉向下四格处找到妖精之笛（わうせいのふえ）。回到王宫中，劳拉公主对你表示爱意，并送给你一个重要的道具——公主之爱（わうじよのあい）。有了它，你就可以随时都能知道离下一次升级还差多少经验值以及距离拉达多姆城还有多远。

是时候寻找勇者罗特的三件宝物的时候了。先出城向西南走来到一个洞窟，在里面可以找到一些宝物及战士的指轮（せんしのゆびち）。再向南来到多姆多拉镇（ドムドーラ），这里已经被恶魔变成了一片废墟，什么都没有了，不过在镇中一块特殊的地方调查可以找到罗特三件宝物之一的罗特之铠（ロトのょろ

DRAGON QUEST



い）。再向东走。经过很长的一段路之后，能够看到一座城镇，门口有一个石头巨人（ゴーレム）挡路，你必须要打倒它才能进城。在战斗中只要使用妖精之笛，石头巨人就会被催眠，之后就可以轻松取胜了。进入市镇后打听到这个繁华的小镇的名字麦鲁吉多镇（メルギド），是当年勇者罗特建造的要塞。镇内的武器店里出售火炎之剑（ほのおのつるぎ）和水镜之盾（みかがみのたて），这两件都是很不错的装备，一定要购买。在镇里还得到了关于勇者罗特留下的三件宝物的下落——罗特之剑（ロトのつるぎ）在魔宫地下；罗特之铠（ロトのょろい）在多姆多拉镇中；以及从罗特的徽章（ロトのしるし）所在处。

在麦鲁吉多镇附近的沼泽地中找到了罗特的徽章（调查坐标为距拉达多姆城北 140，西 80 的位置，使用公主之爱的话可以知道目前的坐标）。得到罗特的徽章后，去利姆鲁达鲁镇南的神圣的洞窟找原先骂过你的老头，他会帮助你将太阳之石和云雨之杖变成虹色的水滴（にじのしずく），这样就能架起彩虹桥进入最后的魔宫了。在魔宫中龙王的宝座后面可以发现一条秘道，和总 BOSS 战斗前一定要在魔宫里找到罗特之剑，这样才会有胜算。经过复杂的迷宫终于要面对龙王了。一开始，龙王会用世界的一半来引诱你，这时为了世界的和平一定要选择和龙王战斗，夺回光玉，使世界恢复光明和和平！经过了残酷的战斗，终于战胜了龙王，回到王宫，新的勇者受到了众人的欢迎，当然还有最重要的，那就是公主的爱情。

文／薰

勇者斗恶龙Ⅱ～恶灵的众神

阿利夫加鲁多大陆（アリフカルド）经过上次的劫难后，平静地度过了一百年。但是由于新的野心家大神官的哈根（ハーゴン）的出现，世界再次陷入了混乱和恐慌中……

哈根派出众多恶魔以恐怖的手段血洗了蒙布尔克城（ムーンブルク），他的爪牙们残忍的杀死了城内包括国王在内的几乎所有的人，好在一名勇敢的士兵拼死逃出了蒙布尔克城来到罗利西亚城（ローレシア）向罗利西亚王报告了蒙布尔克城的惨状之后就死去了。罗利西亚王告诉自己的儿子说："你继承了勇者罗特的血统，一定会成为新的勇者，去创造新的传说吧！"故事从这里开始。

与国王交谈后下楼并打开附近的两个宝箱，分别得到钱和铜剑（どうのつるぎ）。在城里和大家交谈后可以得到一些有用的情报，如：在国王处以及一些特殊人物那里可以听到接关的密码（日文假名）；宿屋是恢复 HP 和 MP 的地方；道具店和武器店能买到所需的物品；教会中可以解毒、解诅咒以及让死去的同伴复活，但要花钱；役所中可以随时存取钱和物品；时空隧道可以将你迅速地传递到遥远的地方；当手中持有福引券（ふくびきけん）时，可以去游乐场玩老虎机，运气好的话可以得到各式各样的宝物。和大家交谈后去找国王，他会告诉你在撒马多利亚城（サマルトリア）的唐诺拉王子（トンヌラ）和蒙布尔克城的娜娜公主（ナナ）也是拥有罗特血统的年轻人，找到他们后可以增强队伍的实力，之后主人公开始了寻找同伴的路程……

在去往撒马多利亚城的途中经过利利沙镇（リリザ），在这里听说在小镇西边的祠堂中有时空隧道可通往蒙布尔克城。离开利利沙镇向北不远，来到了撒马多利亚城。在城中的地牢里，犯人会告诉你在冒险的旅程中，不同的门要不同的钥匙才能打开。会见这里的国王后，国王告之唐诺拉王子为了抵抗哈根已经动身去了城东的勇者之泉接受洗礼，还从公主那儿得知唐诺拉王子走路特别喜欢兜圈子。于是，又出了城向东，走到大陆东北的海边，就能发现一个洞穴，里面就是勇者之泉了。可很不巧的是唐诺拉王子刚好又先走掉了，他回撒马多利亚城寻找我们去了。无可奈何地，只好再次回到撒马多利亚城，可还是没找到唐诺拉王子，原来他在利利沙镇的宿屋中。他见到我后就加入了队伍。唐诺拉王子加入后使队伍的战力提高了不少，接着是寻找娜娜公主。

在撒马多利亚西边的劳拉之门（ローラ）前，士兵会挡住你的去路。那里的老人让你去罗利西亚城南的祠堂寻找他的弟弟。另



一位老人则告诉你说在撒马多利亚城西的湖中洞窟中藏着银色的钥匙(きんのカギ)。用这把银钥匙可以打开银色门扉。在洞窟中拿到钥匙后回罗利西亚城，用钥匙打开以前无法进入的门可得到一些道具，另外和大家对话后得到一些有用的情报，比如说地牢的犯人告诉你只要能将门打开放他们出去，就会告诉你一个很重要的情报……再有就是在城镇里可以游乐场里玩老虎机游戏，不过需要福引券，福引券可以在买东西的时候随机奉送。

再次回到劳拉之门，那里的士兵已经让路，通过地下通道来到蒙布尔克大陆。出洞后向南走来到蒙贝塔镇(ムーンペタ)，在镇中发现有一条狗总是跟着自己，和大家对话后得知蒙布尔克城就在镇的西边，另外在小镇南边的风之塔里有一件风之斗篷(かぜのマント)。得到蒙布尔克城的位置后大家决定去找娜娜公主的下落，可是来到蒙布尔克城发现这里已经被哈根变成了废墟一片……在城中心的楼梯处，有一名还剩一口气的士兵会告诉你说，娜娜公主中了咒语，必须要用拉之镜（ラーのかがみ）来解除咒语。与城中一团团像火一样的亡灵对话，得知娜娜公主被变成了一条狗，原来在蒙贝塔镇一直跟着的狗就是娜娜！至于拉之镜，在城东的沼泽地中右上方的一格处调查就能发现。得到拉之镜后回蒙贝塔镇对公主使用，娜娜公主恢复原形后加入冒险队伍。三位拥有罗特血统的年轻人终于走在了一起，而这幕壮大的冒险活剧的序幕才刚刚打开……

在出发前和大家交流后得知在大陆的西方有一座祠堂，不过别忘了去蒙贝塔镇南边的风之塔找风之斗篷。得到风之斗篷后去蒙布尔克大陆的西海岸，在那里发现了一座祠堂，穿过祠堂后一直向北走发现两座高塔，塔西北处有一座祠堂，但目前没有金色的钥匙，所以只好以后再来。进塔后和里面的人交谈，他会告诉你这里就是被称为龙之角（ドラゴンのつの）的高塔，只有用风之斗篷才可以飞到对岸，于是大家来到塔顶使用风之斗篷。来到对岸后出塔再向东走，发现了鲁布加纳小镇，镇中的商人请求你帮他把沉船中的财宝捞上来；还有人会告诉你镇的东边是阿利夫加鲁多大陆。当你帮助镇中的女孩赶跑正在欺负她的妖怪后，她的爷爷会报答你，让你可以乘坐他的船到阿利夫加鲁多大陆去。



大家坐船来到 DQ1 里的地图，这里真是很令人怀念啊，来到拉达多姆城（ラダトーム）后，士兵告诉我们说，国王为了躲避哈根的迫害，已经不知道逃到哪里去了。在这里还打听到沉船的位置，就在鲁布加纳北边的海里。出城后可以看到 1 代龙王的城堡，进入后可以找到祖先留下的罗特之剑！不过威力已经不如从前了。大家提心吊胆的来到龙王宝座前，但好象龙王的后代很和善，不但没有报父辈的仇，反而很友善的告诉大家：只要集齐五枚徽章，就能得到罗比斯的守护。而其中一枚徽章就在原先梅尔吉特城（メルギド）南边海中的岛上。出了龙王城大家决定去寻找沉船上的财宝。从鲁布加纳镇坐船向北走，调查和其它海面不一样的一块地方可以找到沉船的财宝(ふねのざいほう)。把宝藏交给那个商人后得到山子之笛(やまびこのふえ)。



接着去寻找小龙王告诉你的那枚徽章，乘船去阿利夫加鲁多大陆东南面。在岛上的塔中得到了关于哈根的消息，据说他的神殿就在蒙布尔克南边的隆达尔吉亚大陆(ロンダルキア)上。在这里有一位向我们招手的老人，跟着他走就能发现一个宝箱，击败看守宝箱的怪物后得到星之的徽章。

大家坐船从龙之角的海域一直向西南行驶，行驶一段时间后发现一条河流，开到尽头后再一直向东走，来到泰帕（テパ）村。在泰帕村里住着一位纺织高手，但目前还没有要麻烦到她的地方。和大家对话后得知原先在村南湖中的岛上有一座高塔，里面藏有月亮的碎片。但由于村中的河道干涸，需要用水门的钥匙(すいものカギ)打开水门放出水，才能坐船到达。遗憾的是水门钥匙现在被拉格斯(ラゴス)偷走了。没办法，只好乘船按原路返回。

乘船来到隆达尔吉亚大陆西边的岛屿，在这里坐落着一座水上都市布拉努尔。和大家交谈后可以获得很多有用的情报，比如在隆达尔吉亚东南的小岛上有一颗世界树，他的叶子可以使死去的同伴复活；在火焰祠堂中有太阳之徽章；月亮徽章藏在罗利贝亚大陆南边岛上的德尔根达尔城(デルコンダル)；如果用神圣的纺织机（せいをるおりき）纺织雨露之丝（あまつゆのいと）的话，就可以得到美丽的水之羽衣(みずのはろも)。

离开布拉努尔，坐船向东行驶，沿途可以发现一些地点，但目前和主线没有什么联系。然后向东，就能发现世界树所在的岛，但每次只能随身携带一片世界树之叶；继续向东，是火焰祠堂所在的岛，火焰徽章在祠堂外的右上墙角；拿到火焰徽章之后，乘船向东北就是德尔根达尔城——月亮徽章的所在地，城中的占卜师虽然说他能告诉你你想知道的消息，但他总是顾左右而言他。比较可靠是能够打听到，月亮徽章的具体所在地点能够对山子之笛的声音作出回音；在国王那里，如果能够让他高兴的话就能得到奖励——答应与他养的怪兽比赛并打败它，你开口向国王讨奖品，他就把月亮的徽章当成奖品给你。

接着，去寻找黄金钥匙，就在城南岛中的渔港萨汗镇(ザハン)上一个叫达西森(タシスン)的人的手中(萨汗镇在一座很小的岛上)。可来到西达森的家里，他的妻子却什么也不说，只是告诉你他很喜欢

狗；还能听说到别的消息：镇子西北海中有一处被礁石环绕的洞，必须用月亮的碎片令海水涨潮后才能进去，以及镇子的渔船被妖怪袭击。这时，突然有人说镇上的狗爱拉着他去某处，联想到西达森喜欢狗，我们就跟着那只狗去，果然就可以找到黄金钥匙。

用黄金钥匙能打开金色门扉：在德利西亚城中取到了罗特的徽章（ロトのしるし），然后，用它可以在阿利夫加鲁多大陆东南角的祠堂内跟老人换取罗特之盾（ロトのたて）；在撒马多利亚城中拿到罗特之盔（ロトのかぶと）；在蒙贝塔镇，金色门扉后通过牢狱的通道，能见到一个老人，他告诉你在精灵祠堂中收齐五枚徽章就能得到罗比斯的守护（以前听过了）；拉达多姆城，能听说龙之角高塔的三楼有雨露之丝；德尔根达尔城，武器店的后门被打开后能拿到盖亚之铠（がイアのろい）；隆达尔吉亚大陆东南角上的有金色门扉的镇子，打开金色门扉能来到地下的布尔伯（ペルポイ）镇，镇中的人告诉你，只有在精灵祠堂中得到罗比斯的守护，才能解除哈根的咒语。而镇中有一家道具店出售的道具列表中有一项没有标出是什么东西，那实际上是牢狱钥匙（ろうやのカギ），一定要买。地下监狱中，守卫的士兵告诉你说拉格斯（就是拿着水门钥匙的那个人）不见了，而在关着他的右边牢房里虽然没有人，可有一堆碎石头，而拉格斯在墙的后面，找到他就能拿到水门钥匙了。左边牢房内的老人会告诉你要打开通往哈根神殿的路，必须要有邪神像（じゃしんのぞう）。

去罗利西亚。放出那个声称掌握着重要情报的犯人，换来“通往隆达尔吉亚的路上有生命徽章”的情报；这里还关着一名妖怪变的神父，打倒他能得到雷杖（いかずちのつえ）。布拉努尔镇教会后面的门里有时空隧道，通往另一个祠堂，从里面的老人那儿能打听到：祠堂西边的通道通往哈根神殿，而祠堂的一楼墙上有暗门，打开后再出去就能看见一个妖怪，它告诉你蒙贝塔镇有水之徽章。其实，这个祠堂就是布尔伯西边的祠堂。然后去蒙贝塔镇，去打开地牢的门，要和妖怪战斗，打倒它之后，在它所在的地方调查就能拿到水之徽章。

三人回到泰帕村，用水门钥匙打开水门，这样，就可以乘船进入那个塔了。塔的最上层有能为主人公恢复五次 MP 的祈祷指轮（いのりのゆびわ），先把它弄到手；再往下走，遇到一个老人，他说，在德利西亚大陆东北角的祠堂中有人会告诉你如何通往哈根神殿。然后，你就可以打开宝箱取得月亮的碎片了。进入老人所说的那个祠堂，能得到情报：要得到邪神像，就要用月亮的碎片进入有岩浆的海中洞窟，可那之前必须还得得到水之羽衣才能使自己不受伤害。

神圣织机可以在萨汗镇取得，只要你打开镇中的门。龙之角北的塔，三楼有雨露之丝。泰帕村有编织高手唐莫哈米（ドンモハメ），你把神圣织机和雨露之丝交给他之后，他告诉你要过些时候才能织好给你，所以你还是出去四处转转好了，练级什么的。找齐了东西后，就去萨汗镇西北，那儿有个洞窟，先使用月亮的碎片，让船顺利地通过礁石。打倒洞窟地下五层的妖怪后就能拿到邪神像了。



通过布拉努尔的时空隧道去布尔伯西的祠堂，穿过它后向西一直来到沼泽地。在沼泽地最上一行从有数第三格处使用邪神像，通往哈根神殿的路就出现在裂开的岩石中。最下一层有生命的徽章，这样，就可以去精灵的祠堂了，在德尔根达尔北方。祠堂中，有一个屋子里面有四个十字架，只要站在四个十字架的中央就能得到罗比斯的守护（ルスのまもり）。然后就可以向哈根神殿出发了。

隆达尔吉中心的洞窟。一楼右下角楼梯通往上二楼。二楼从楼梯向左，第三个路口向右拐，看到上三楼的楼梯。三楼最右边的楼梯直接通向五楼，有罗特之铠（ロトのよろい）；三楼最左边的楼梯上到五楼，有一间屋子内有不可思议的帽子（ふしぎをばうし）；从三楼左上方的楼梯上五楼，有死神之盾（しにがみのたて），最好别装备；三楼右上方的楼梯上五楼，是继续前进的方向。五楼地面以 2 X 2 为单位，每个单位的右上角的格都是陷阱，会让你掉落至四楼，那你只好再惨兮兮地从四楼右上角的楼梯爬回去了。但四楼左下角右上一格有个陷井，掉下去能发现闪电剑（いをずまのけん），并有另外的陷阱能让你掉回一楼。五楼从右上角上六楼后，按照“右→左→右→右上→上→左→上→右”，就能通过了。

通过洞窟后，向东北方前进，能发现祠堂（免费恢复 HP 以及 MP）。这里，有复活的咒文，听到后，可以产生以下效果：以后不论你在哪里，只要使用キメラのつばさ或者ルーラ，就能够回到这里了。至于哈根神殿，在这个祠堂的西南，由于咒语的缘故，哈根神殿看上去和罗利西亚城一模一样。王座后面的墙左数二格有一个暗门。不过，进入后最好用ルトラマナ来防止自己受到的伤害。屋内的道具最好都不要装备，因为是受诅咒的道具。通道正中的门内，有巨大的十字架，在中心用邪神像，能来到二层。哈根在第七层，打倒他以及最后的破坏神西多（シドー）后，故事就差不多结束了。

文／GUNDAM



勇者斗恶龙Ⅲ～传说的终结

评价最高的一部！本作是DQ史上罗特传说的终结篇！



关于勇者罗特的传说，是这样的：

早上起了床，就被国王立即召见，原来是要去完成打倒大魔王的任务。在路易坦酒店找到几个同伴后就开始了旅程……

首先，是从澳洲亚里安王国内，要在城里和城下町收集一下情报和消息，然后，从城下町向北，过桥后到雷贝村打听到“魔法球”和“村子南边的森林通往吉米塔”的消息。（吉米塔中有一个老人，他知道很多比较重要的情报。）出了村往南就看见森林里有一块空地，再一直往下可看见一个洞窟，这两个地方都能到吉米塔。塔中一楼左边楼梯向下是旅馆，老人在四楼，如果对他说“YES”，就有“盗贼钥匙”。

回到亚里安城，先收集关于“魔法球”的情报吧。再回到雷贝村，村中右上角的屋子里的老人，如果你说“YES”，他就会给你“魔法球”。出了村向东，可以从庙里老人那儿打听到关于庙的东北方的洞窟的情报。于是，进入洞窟，下方被一面石壁挡住了，只有使用“魔法球”才能炸开它。然后往下会找到宝箱里的能够观看世界地图的神奇地图，而地下三层的旅行之门则可以把你传送到罗马尼亚城附近的庙。

在罗马尼亚城，打听到：加坦达偷走了金冠，并且他已经逃到了位于卡萨布村西边的夏巴尼塔。出了城，靠着左边向北走，能看见两间小庙，再往北就是卡萨布村了。在村里可以打听到关于“加坦达”和“精灵”的消息。然后，继续北上，到达了诺亚尼村，可是除了左下角屋子二层的人之外，剩下的全部睡着了。通过交谈得知，这是由于西方精灵诅咒的原因。出了村子往西去快到头时，看见了一块空地和一个洞窟，空地里有精灵女王和一个老人，精灵女王的女儿和老人的儿子私奔并带走了精灵的重要宝物——梦之宝石。然后，进入那个洞窟，去地下四层，在被石柱围住的宝箱里有梦之宝石和公主的遗书，拿这个和精灵女王交换“觉醒粉”。诺亚尼村的村民们有了觉醒粉后，就全部醒了过来，可以在这里打听到：父亲曾经来到过这里，后又为了寻找魔法之钥而去了罗马尼亚城东边的阿萨拉姆镇。



这时，可以经由卡萨布村向西去夏巴尼塔，加坦达在六楼，他见到我们后就想逃跑而往下跳，当然要跟着他一起跳，不能让他跑了。于是，在四层会和加坦达进行战斗，打倒他，在他跪地求饶时回答“YES”后就能取得金冠了。然后回到罗马尼亚城，国王问你要不要当国王，还是回答“YES”好了。

出城向东过桥再往南，来到阿萨拉姆镇，因为在这儿得知父亲为了寻找魔法之钥而去了西边的伊西斯城。于是，往西进入沙漠，在南边有一座小庙，在里面打听到魔法之钥在沙漠北边的金字塔里，而伊西斯城在沙漠南边。只好先去伊西斯城打听关于金字塔的消息了，之后再去金字塔。塔中三层下方有四个凹进去的地方，按以下顺序按：右侧左方按钮，左侧右方按钮，左侧左方按钮，右侧右方按钮。这样，楼梯上面的石壁就能打开了，而魔法之钥就在里面。

回到阿萨拉姆镇打听情报：镇的右上方有洞窟，里面的小人族会听波特加城国王的话。有了魔法之钥就能到达波特加城的庙，然后西南方就是波特加城了，与国王谈话吧，能得到国王的信，还能打听到关于“船”和“黑胡椒”的消息。国王的信要带回去给小人族，他们变会帮助你打通道路；从洞窟的另外一端出来后就到了了巴哈拉达镇。镇中有一个老人和一个叫克普坦人在讲话，说到妲妮雅被抓走时，克普坦就急忙追了出去。

经过这个镇往东，过桥后再向北，又看到一座桥，一直再向被就是达马神殿了（LV. 20 的同伴可以转职的地方）。过桥后向西是一个洞窟，地下二层有敌人，回答“NO”，然后进行战斗。获胜后，在下面一层就能找到被关起来的克普坦和妲妮雅，赶紧打开监狱左边的机关救他们出来吧。离开时，加坦达又出现了，只好再把他打倒，并回答“YES”放了他。在巴哈拉达镇，克普坦为了感谢你，会送给你黑胡椒，当然，要把黑胡椒转送给国王以换得勇者船了。

先去达马神殿好了。往上可以看到一座塔，从塔的五层绳索中往下跳，接着从裂缝中往下跳，再走楼梯到二层，宝箱里有悟道之书（可让携带者转职成“贤者”的道具）。然后，向南航行，出了河口向东就到了日本，能打听到关于日本国（就是岛上的庙）旁边的洞窟的消息。向那里出发，在地下二层有八岐大蛇，要打倒它并在其逃跑时跟住它，那么你就会来到希子的部屋，回答希子“NO”的话就会发生战斗。取胜后会得到紫水晶。

沿日本海岸线向北航行去穆欧尔村打探父亲的消息。上村子右上角的楼梯，与二层的人聊天后离开能得到父亲的头盔。然

后，向东航行能看见一座塔，在五层中间很多绳索网中间，从左方跳到三层的话，可以找到四个宝箱，里面有能对水晶作出反应的“回声笛”。然后南行到南美洲最南边的海贼之家，在晚上会有海贼的情报，并且得到幽灵船和鲁瑟密岛(在南美洲南的一个岛)的消息。海贼之家外围右方有石头，去调查，然后出现楼梯，下去后有三个宝箱，能得到红水晶。而在鲁瑟密岛能得到魔王神殿和大地之剑的消息。再去澳洲西边小岛上的拉希鲁村打听最后之钥和隐身草的情报吧，接着去世界最西北方的岛，上面有安吉贝亚城，但士兵会挡住你的去路，必须要用隐身草才行。城里能打听到关于西方大陆的一些事情，通过城里往下的楼梯能找到三颗石头，得把它们推到上方蓝色的地方，石壁会打开，得到“干渴壶”。

回到路易坦酒店，带一商人出来，然后和商人一起从安吉贝亚城向西航行至北美洲，顺着海岸线往南能看见森林，与森林空地中的老头聊天，要回答“YES”“YES”，同行的商人就会留下来开发这里。离开后，继续向南、向西、再向东航行，直到遇见很多河，而上游的苏威村可以打听到关于“干渴壶”的消息。接着，回穆欧尔村，沿村子向上航行有一浅滩，使用“干渴壶”就会出现庙，里面有最后之钥，并能打听到关于灾难源头的事情。



在非洲的南部登陆后，见到了底特恩村，此村到晚上才有人出现，所以要用武器屋二楼的灯，把白天变成晚上，打听到尼克罗哥特和雷安曼岛的情报；而绿水晶在村子北边监狱里，要和那里的人进行交谈，就能得到。之后，返回拉希鲁村，在大神殿里接受试炼。蓝水晶在村子西边洞窟的地下三层的两个宝箱中的一个内。

在罗马尼亚城，出了城靠西向北到达小庙，向东乘旅行之门到南美洲。出了庙后望北过桥再向西南能到沙马奥萨城，在城下町打听“变身杖”和国王的消息，而在晋见国王后竟然被抓进监狱，不过在监狱里能打听到“太阳神之镜”的消息，还见到了真的国王，原来见到的是个假的。从国王左侧的屋子的墙壁可以逃走，然后出城。在南边，洞窟地下二层的穴中就是“太阳神之镜”了——在夜晚照射假国王使之现出原形，而打败它后能得到“变身杖”(可以在小人族所在的“精灵隐里”使用后，就变成了小人族人，可以在那里买东西了，真是不错)。

完成了以上的工作后，去世界最右上方的冰岛。岛上空地的右上方有小屋，与里面的老人对话并回答“YES”，可用“变身杖”换取“船员之骨”——使用后可以出现座标用来发现幽灵船。在移动中，当座标为(0,0)时，就是幽灵船的所在地。船的最下层下方的四张床可以找到宝箱中的“爱的回忆”。等到晚上去商人所在的村庄，等离开时，对商人不满的人会叛变，商人被关进牢里，与其对话，就可以在王座的后面找到黄水晶。

得到黄水晶后，由穆欧尔村沿着海岸线向北直到看到庙，庙旁有河道，进入后被阻止，这需要使用“爱的回忆”进入。然后，又可以看到小岛上的庙，它的最下层的尽头再往右就可以调查得到“大地之剑”。接着，在巴哈拉达镇西侧海岸，一直到入河道后靠西向北航行，可以看到火山，你需要站在火山上使用大地之剑，这样被河挡住路就可以通行了。继续前进，看到了洞窟通向另一处，出去后向右有庙，通过与里面的人对话能得到银水晶。收集齐全了六颗水晶的目的是为了不死鸟的复活－－在世界最西南边的岛上的庙里，有一个周围有六个平台的蛋，把六种水晶分别放在平台上，不死鸟就复活了，你就可以乘着不死鸟飞翔到世界各地……

卡萨布村向东，龙女王城被山包围着，与龙女王交谈得到“光球”；伊西斯城向南，魔王城也被山包围着，当然要与魔王进行殊死搏斗了；然后，回到亚里安城准备庆祝，可偏偏……大魔王的出现使勇者不得不再次踏上征程。

魔王城边上的洞往下，就能来到下方世界，然后乘船向东，待上岸后继续东行到达拉达多姆镇，得到“太阳之石”和“彩虹桥”的情报。镇东边的通道可以到达拉达多姆城，城内厨房下方隐藏的屋子的楼梯通向了太阳之石的所在。而城的二层，对左上角的神父说“YES”可获得“妖精地图”。另外，能在这里打听到的消息也不少，是关于“王者之剑”、“光之铠”还有“勇者之盾”的消息，最重要的还是大魔王城在拉达多姆镇东南方的岛上。

出了拉达多姆镇，北边有洞窟，地下三层最左上的箱子里有“勇者之盾”。洞窟往北还有庙，庙内最右上角有楼梯，下边的空宝箱附近调查一下的话有“银竖琴”。拉达多姆镇西南方的洞窟往南去过桥，看见了多姆多拉镇在沙漠中，打听到“罕见金属”的



消息，而实际上罕见金属就在町东南方牧场的草堆中。出了多姆多拉镇，向东来到城塞都市去打听情报：太阳之石、雨云之杖、圣之护符等。都市东南的庙里，与二楼的妖精对话就可以得到雨云之杖；在西方中央的里姆鲁达镇，打听到关于父亲和“光之铠”打倒大魔王要“光球”等消息；而宿屋右下方看不见的屋内的物子里有生命戒指。世界东北的玛以拉村中打听妖精之笛的消息，就在村北温泉往下一点，到了树下就调查到了妖精之笛。可以在村子二层的道具店把罕见金属卖了，然后再进村，回到这家道具店，买回王者之剑。村西的塔的四楼有光之铠，然后到三楼绕到后面跳到一层，再慢慢回到五楼，用妖精之笛在石相前解除封印、得到圣之护符。于是，在世界最东南的岛上，和神父交换七彩水滴，再回到里姆鲁达镇西边最尖端的地方使用后，就出现了彩虹桥——通向大魔王城。

大魔王城内。一楼要解决六个石像，然后去王座后调查，有往下去的楼梯；地下二层，注意记号的方向，朝上前进可看到一往下楼梯；地下三层沿外围走，右上角有楼梯；地下四层，过桥后，还能见到父亲最后一面……在宝箱中有世界树之叶以及贤者之石，而右下角的楼梯可到大魔王处；地下五层，要先打败大魔王三个部下，接著大魔王才会亲自动手。决战时要先使用光球，然后它会脱去暗黑防护罩，这样就方便多啦！除掉了大魔王，被拉达多姆城国王授予勇者罗特的称号，而勇者的故事也就这样一代代地流传下去……



文/SHINNE

勇者斗恶龙Ⅳ～志同道合的人们

CHAPTER 1. 王宫的战士

邪神的复活打破了巴特兰多（バトランド）王国的和平，而皮萨罗为了祭祀邪神，竟然抓走了王国属下北方依木尔（イムル）村的孩子们……为了打倒邪神，拯救王国，全世界都在等待新勇者的出现！

莱安（ライアン）带了一些随身用物并收集了一些情报之后，离开了巴特兰多，踏上了勇者的征程。先要在别人的指点下，通过依木尔河地下通道，来到依木尔村，但村里的百姓已经被妖魔……村中教堂边的地下室是一间地牢，里面的关着名叫阿莱克丝（アレクス）的人。村子西边有魔塔，但因为有河水环绕另你无法进入，那只好先回村子，再去见阿莱克丝，他很沮丧。这时，去王城的话，在城西南二楼就会见到阿莱克丝的妻子芙莱亚（フレア），她便跟你一起去看望阿莱克丝。当然，阿莱克丝非常高兴能够和芙莱亚团聚，作为感谢，他告诉这样一条情报：依木尔村东边的路标向南四步再向东四步，可以发现一个隐藏的洞穴。于是，按照阿莱克丝所言，来到了那个地方。这是一个迷宫，在里面可以找到“飞行靴”（そうとぶくつ）；另外一处，可以遇见“荷依米史莱姆”（ホイミスライム），对话后可以使它成为同伴。出了洞穴，使用飞行靴飞到魔塔的顶层，看见了抓走孩子们的巫师，不过，他一看见莱安就逃跑了。然后，向下走，一层有“霸者之剑”。在地下室，能找到巫师，打倒他解放魔塔，可以用盖美拉翅膀飞回直接飞回，把得救的孩子们带回依木尔村。巴特兰多王国终于恢复了往日的和平，但是，莱安知道还有考验刚刚开始，还有很多等待他去完成的事，他踏上了新的旅程……

CHAPTER 2. 野丫头的冒险

最近，萨恩特哈依姆（サントハイム）王国附近出现了怪物，为了安全，国王下令任何人不许出去。但是，性格顽皮的公主阿利娜（アリ－ナ）好奇心很重，终于找了个机会偷偷溜了出去——房间右边墙上有秘道的机关，从这里可以飞身跳出城去。可是，国王的部下兼好友布莱和库利福特跟了出来（一个是魔发师，一个是僧侣）。他们不会把公主抓回去，反而会加入。

王国附近有萨兰镇（サラン），在那儿先做做准备吧，毕竟旅途很辛苦。在东北方的天派村（テンペ），从村长处打听到，妖怪





要村民献上童男童女作为祭品。在经过计划之后，三人藏在祭品筐里。果然，在祭坛上出现了三个妖怪，打倒它们之后，村子便恢复了宁静。

从村北祭坛出去后，向东来到夫莱诺尔（フレノ－ル）村，发现这里的人都神色惊慌地聚在宿屋前面神色惊慌。打听才得知强盗为了得到传说中的黄金手镯（すぅごんのぅでわ）而绑架了村里的一个女孩子。在二楼，可以找到强盗，公主与他约定，晚上用黄金手镯换取人质。向别人打听一下就可得知，村子南边有古代遗迹。公主一行人可以在遗迹的最底层就可以找到黄金手镯了，用它按约定好的那样去和强盗换取人质好了，而且，作为人质的姑娘会送你盗贼的钥匙（とぅそぐのカギ）。

继续前进。沙漠中，湖北岸的绿洲有一个隐蔽的小镇，叫作沙漠义卖市场（さばくのバザ－），里面有一个士兵，他见到了公主后就立即向她汇报：“公主殿下，国王陛下生了一种怪病，不能讲话了，请您马上回去看看他吧。”公主听了之后非常焦急，赶回了萨恩特哈依姆王宫，国王果然不能开口说话了。经过打听，得知沙漠市场有“语言的蜜糖”（さえずりのみつ）能治好国王的怪病。但等赶到那里去买的时候，道具店的人会说药都卖完了。别担心，在村子西边的精灵之塔里，精灵有“语言的蜜糖”。在用盗贼的钥匙打开精灵之塔的门后，奔向顶层，可精灵们怕见到人类，于是，你刚到，它们就离开了，并在花坛中间留下了语言的蜜糖。公主带着它回了王宫，给国王服下，国王就立即恢复了健康。之后，国王同意了公主在世界各地旅行，因为，公主已经长大了，有足够的能力去闯荡了。

再次告别了父亲，公主从沙漠市场向东，来到一座庙，通过庙里的时空隧道，到达了大海的对岸。这里是南方的艾恩多尔（エンド－ル）王国的领土，公主在对岸的神庙中休息时，发现了神庙的宿屋中躺着一个巴特兰多的战士——莱安。离开后，往艾恩多尔城去，在路上可以碰到金属史莱姆，对它使用圣水很有效，因为它不吃魔法，打倒后可以得到1350的经验值。对于那个级别的角色来说，1350的经验值是很有用的，可以用来练级。艾恩多尔城是一个相当繁华的地方，去晋见国王后，国王告诉公主说，这里正在举行“天下第一比武大会”；当然，公主是不会放过这么好的机会的。经过宫殿旁门去竞技场，需要打倒六个对手，但第六个对手戴丝·皮萨罗（？！）忽然不见了。

出了王宫，门口等待公主的士兵报告：萨恩特哈依姆王国内出了大事！公主立即返回，可空无一人。公主只得踏上了寻找他们的旅程……

CHAPTOR 3. 武器家多鲁尼克

商人多鲁尼克也是一个武器家。先让他帮助把一位老人推到教堂里，能得到几个金币；再去村西南边的武器店，老板会让你来看柜台。

然后，多鲁尼克可以开始冒险了。村北有地下洞穴，先用大石头填坑之后，过去到最底层，有“铁钱箱”（てつのきんて），可以另你在死后的钱不会丢失。（不过，取得了宝物之后，要用先前推过来的石头压住机关才能把宝物带走。）在经过了南边一个不知名的小村子（里面有一位建筑师）之后，来到了更南边的村子“波恩莫尔城”（ボンモ－ル），这里的国王要和南边的艾恩多尔王国开战，可能修好两个国家之间断桥的建筑师不见了。地牢中，能见到老朋友的孩子，给他一个盖美拉翅膀，他飞回到了莱库那巴村。夜里，多鲁尼克在武器店后面见到了独自吹笛子的王子，他会给你一封信（ずうじのてがみ），让你帮忙送给艾恩多尔国王的女儿——莫尼卡公主。

回到家，在狗舍前向老朋友的儿子借小狗托马斯（ト－マス），然后去刚才到波恩莫尔城时途径的那个无名的村落，小狗会冲进村长家狂叫，因为这个村子是小狐狸变出来骗人的玩意儿。建筑师听说国王正在找他后，就匆忙赶了回去。在还了狗之后，多鲁尼克要去艾恩多尔城把书信交给公主，国王会同意把公主嫁给波恩莫尔的王子，并把国王的书信（ずうのてがみ）给多鲁尼克，让他转给波恩莫尔的国王，当然啦，波恩莫尔国王看过了就会决定停战。于是，把停战的好消息带回艾恩多尔，国王特别准许多鲁尼克在此买下一座店铺开店。而城西南的老人出价35000，



『天空系列』的第一作，ENIX以全新的叙事手法描绘出一个崭新的『勇者斗恶龙』！

多鲁尼克只好出去凑钱了。(旅店二楼可以雇佣旅行诗人罗伦斯,教堂门口可雇佣卫士斯科特,三人同行吧。)城东北方的地下洞穴,先打开水门机关,再乘船去地下三层,最里面有银女神像(ぎんのめがみぞう),可以以 25000 的价格卖给城东边一栋楼里的古董商。这样就能买下店铺了。

在城东的地下工程处,里面的老人告诉你,如果有 60000 元的话,就可以进行海底隧道工程。为了能去新的大陆冒险,去赚钱来完成这项连接大海两岸的工程吧。赚钱的方法有很多种,你可以去帮国王干活,国王会给你一些装备,就可以卖了它们。把 60000 元交给老人后,直到有一天,多鲁尼克的妻子告诉你工程完工了,就可以去新大陆布兰卡(ブランカ)王国了。



CHAPTOR 4. 蒙巴巴拉的姐妹

在蒙巴巴拉村(モンバーバラ)的地下剧场进行表演的舞女马尼亚(マーニャ)的父亲艾多干(エドガン)遇害了,这都是因为邪神的侵扰。她的妹妹来到蒙巴巴拉村找她并告诉她这个悲痛的消息时,姐妹两人决定为父亲报仇。

告别了老板和一些村中的朋友后,二人回到了阔米孜村(コーミズ)——她们的故乡。先回家,去屋后面的墓地祭拜父亲,有一位老人告诉姐妹俩,父亲有一个叫奥利恩(オーリン)的弟子在村子西边的洞穴里。于是,找奥利恩,洞中要用空间转换闸门来到最里面。奥利恩听说了师父的死讯后,非常难过,他决定和马尼亚姐妹一起为师父报仇。洞中还有黑暗的灯油(やみのランプ)和静寂之玉(せいじゃくのたま),前者可以把白天变成黑天。洞的北边是狮王城(キングレオ),奥利恩用魔法钥匙打开了由魔法封印的门。

向西前进,到达阿太姆托村(アッテムト),这个被魔物破坏的村子里,众人在挖通往地狱之王老家的通道。三人进入之后,在最底层有火药罐(かやくつぼ),把它带回狮王城,从东边进入,在大臣的房间点燃火药后,大臣因为害怕而逃进墙上的秘道里。三人尾随调查,发现了暗门机关,进入了一个密室,里面有一只妖怪,姐妹俩的父亲正是被其所害。打败它之后,突然又出现了一只妖怪,它是皮萨罗派来占领这里的八爪狮子。三人不敌,被打败后又被关人地牢。牢里有一位老人,他指点你后可以从秘道逃出,并且取得了船票。然而,奥利恩为了保护马尼亚姐妹而抵挡追兵。马尼亚姐妹去了北方的港口城镇哈巴利亚(ハバリア),乘船到了艾恩多尔王国。

CHAPTOR 5. 志同道合的人们

先通过城西南的海底隧道来到艾恩多尔城,教堂门前有一个叫米纳亚的人,听说了我是传说中的勇者后,加入了队伍,然后去地下赌场,米纳亚的姐姐马尼亚在这里,经过交谈,她也加入了我们。继而从多鲁尼克妻子的口中得知,她的丈夫多鲁尼克是个很有本事的武器家,但最近去了新大陆冒险。在城西的神庙里,我们被阿利娜公主手下的人挡住不让通过,只好先返回了布兰卡城,再向东行。

在山谷出口有一座神庙,里面的霍夫曼不允许我们继续前进。只好先向东去一个魔法山洞里找信任之心(しんじるこころ)带回去见马车夫,使他对我们产生足够的信任。这样他加入了队伍并带我们出了神庙,还告诉我们他要去民特斯堡(ミントス)。向南来到阿纳依鲁镇(アネイル),晚上在墓地见到了勇士利巴斯特(リバスト)的亡灵,他告诉我们去天空之铠。

向南到了港口城镇阔南贝利(コナンベリー)。马尼亚认出了港口内的停船是她们曾经乘坐过的那艘。在造船厂里有一艘刚造好的新船,据说是多鲁尼克订造的,不过,多鲁尼克去了东边的海角灯塔,我们只好去那里找他,他先返回了阔南贝利港口,由我们留下来消灭妖怪。在顶楼,先打倒三个怪物,然后,用找到的圣火种(せいなるたねび)点亮灯。返回港口后,去找多鲁尼克,告诉他这个好消息,他就会加入我们的队伍并为我们带来了新船和一项新的能力——鉴定物品。

乘船向南航行,就能到达南方彼岸的民特斯堡。与村里的老学究西尔坦(ヒルタン)对话,选择"いいえ"后再选"はい",最后就能得到宝藏图(たからのちず),可以当世界地图用,还可以找到宝藏!在城堡的二楼,有一位生病的神官库里伏特,还有看护他的魔法师布莱。他们是阿利娜公主的部下,我们得知公主为了医治好库里伏特的病去了东方,布莱成为了同伴后,我们一起出发向东来到了索雷克城(ソレック)。在南边的冰洞中,遇见了阿利娜公主,最底层能够找到宝物,带回去给国王换取药。而后,公主也成为了我们的同伴,一起踏上征途。我们还在门口得知了战士莱安在狮王城的消息,但在城中又从莱安友人处又得到了"莱安现在被困城中"的消息,于是,我们去救人,可没有奥利恩的魔法钥匙是打不开狮王城城门的。奥利恩在阿利娜公主王国所属的夫莱诺尔村,不过钥匙不在他身边,而是被他藏在了山洞的密室里。只好回到马尼亚姐妹的故乡了,先收集收集情报,再去西

边的山洞，原来能够拿到"黑暗灯油"的箱子处调查一下，就能进入密室，再用盗贼钥匙开门，最终得到了魔法钥匙。有了钥匙，就可以进入狮王城了。进入马尼亚姐妹原先发现的那个暗门，能看见莱安正在苦斗。他领着我们进入了密室找到了那只可恶的八爪狮子，当然，这次一定要打败它。莱安听说了我是传说中的勇者后，加入了队伍。

聚齐了同伴，要继续去找天空四神器来打倒邪神。

地图西北角的岛上，斯坦希亚拉王国（スタンミアラ）内的人告诉我们，国王拥有天空之盔，但国王是不会轻易给你的。但又有消息说，国王的挚交——艺人帕诺恩（パノン）可以说服国王。回到马尼亚姐妹曾经待过的蒙巴巴拉村的地下剧场，经过老板的引见，我们见到了帕诺恩，如果把他排在队首去见国王，他就会把天空之盔（てんくうのかぶと）给我们了。

出了城往西行，横跨大洋后，可以看见一个小岛，如果有小奖牌，就能和国王交换宝物了。然后再乘船向北，来到一个神秘的水洞，里面有四神器之一的天空之铠（てんくうのよるい）。

我们回到阿利娜公主的王国萨恩特哈依姆城，消灭了王座上的怪物巴尔扎克（バルザック）后，在楼下的魔法门后能得到"熔岩杖"（マグマのつえ）和"模仿之笛"（あやかしのふえ）。

莱安的故乡巴特兰多城，国王告知，依木尔河上游可以到达一个王国，那里的国王有天空之盾；从大臣处则可知，熔岩杖在那里会有用的。于是沿着依木尔河，到达了王国外的山口使用熔岩杖，就能进入嘎单不鲁古王国（ガ－デンブルゲ）了。王宫内，在一间屋子里见到一个匆忙溜走的家伙，然后就被当成了小偷而被抓进牢房。女王召见后，我们才明白，原来青铜十字架被盗（ブロンズのじゆうじか），当然，要为女王找回啦。在城东南方的洞内，打倒了小偷，找回了十字架。作为感谢，女王给了我们最后的钥匙（さいごのカギ），并告诉我们去"罗沙丽处"（ロザリ－ヒル）看看。在地牢内，先救出伙伴，再在另一个地牢内得到天空之盾（てんくうのたて）。

回依木尔村。晚上，我梦到：一个叫罗沙丽的姑娘被皮萨罗囚禁在塔上，而皮萨罗告诉她，在不久的将来人类将被他消灭。罗沙丽并不高兴皮萨罗的计划，她劝阻皮萨罗，但皮萨罗并不听她的，还很生气地离开了……好奇怪的梦啊。去哈巴利亚北方，那里的大岛上有一个海滨村落（うべのむう）。夜晚涨潮时，被淹没的地方总有一块干地，白天去调查那里，得到干石（かゎきのいし）。

阔南尔村东边灯塔向东，沿着一条细小的水道进入后，就到达了"罗沙丽处"（ロザリ－ヒル）。西边有一座高塔，吹响模仿之笛后，塔右角出现了暗门。打倒顶层的看守，能得到寂静之玉，而内室的姑娘就是罗沙丽了。身为皮萨罗的女友，在听完了我们诉说的种种关于邪神戴丝皮萨罗带给人类苦难的罪行后，罗沙丽流下了红宝石的眼泪（ルビ－のなみだ）。又从罗沙丽的宠物史莱姆那儿打听到，艾恩多尔城南的神庙里有变化之杖。

村东北湖底的洞穴中，用干石止住瀑布的水，进入得到时间沙漏（とものすな），最里面有金属怪之剑（はぐれメタルのけん）和蛇心面具（じゃしんめん）。回到艾恩多尔城，乘船南下，打开神庙牢门，在洞里找到变化之杖（へんげのつえ）。之后，继续南行，在南方的大岛上，先经过利巴赛得村（リバ－サイド），再进入一座神庙，借助这里的机械人像到达对岸后向东北前进就来到了戴丝皮萨罗的恶魔城（デスパレス）。使用变化之杖变成妖怪吧。楼上，有妖怪在等，询问后知道了戴丝皮萨罗大王很快就要来了，我们就先坐在了最左的空位上。一会，邪神出现，得知地狱之王已经在阿太托姆村的地下宫殿中复活。于是，回到阿太托姆村，那里的隧道完全挖好了，通过隧道去找地狱之王并迅速结果他。邪神赶到后见状要杀死我们，但有人来报，说罗沙丽出事了，邪神就马上离开了。我们趁机撤出这里，然后在一堆骷髅兵看守的箱子里找到煤气罐（ガスのつぼ），把它交给利巴塞得村的柜台师傅，让他给你制造热气球。第二天，有了热气球后，去宝藏图上标示有宝藏的地方（画了叉的地方）。沙漠中的绿洲其实是精灵（エルフのさと），这里千年古树的顶端有宝藏。树顶上有天空族人鲁希亚（ル－ミア），她希望我们帮她返回天空之城。她加入队伍后，我们在她身后找到了天空之剑（てんくうのつるぎ）。那么，四件神器就全部收齐了。

乘气球从阔南贝利镇向西，地图中央有禁岛。着陆后，在"上帝的身边"村（ゴッ－トサイド）打听到要由天空之塔才能到达天空之城（てんくうじょう），并且要配备四件神器。想从东边的神庙里的人那里得到角笛（バロンのつのぶえ）再进入天空之塔，来到顶层的神台上，会有云朵接我们进城（让鲁希亚排在最前面）。天空之城中，鲁希亚离队，跟着她回家，她会介绍给我们一个叫多兰（ドラン）的龙族。龙神在顶楼，他讲述了前因后果，并为天空之剑增加了威力。

要打倒邪神，还要经过四个结界庙。从天空之城的云朵空洞中跳进通往魔界的结界洞穴，首先看到了希望的祠堂（きぼうのほこら），宝座上的精灵要求我们先打破四个结界庙在去邪神城，并为我们疗伤。待到我们打破结界庙，又绕出邪神城后，用角笛呼唤来同伴，和邪神展开了殊死的搏斗。

最终，我们取得了胜利。

文／BLACK SWORD



勇者斗恶龙V ~天空的新娘

世界东南方的大陆上有个美丽的国家——古兰巴尼亚。国王帕帕斯和王后玛莎过着幸福的生活。一天，王后玛莎给国王生了一个可爱的王子艾尼克，日子更加美满幸福了。可是，没过多久，就发生了不幸的事——玛莎王后被怪物掳走。国王帕帕斯为了寻找妻子，把国家交给了大臣管理后就带着儿子踏上了征途。

转眼间，过去了六年……

船开往比斯达港口。艾尼克与船员和船长交谈。船长对父亲的为人赞不绝口，并让艾尼克通知父亲船要靠岸了。于是，在船舱中艾尼克见到了父亲——帕帕斯。父亲颇有感慨地说道："唉，要靠岸了。我们离开这里已经两年多，那时侯你还只是个小孩子……"到达了比斯达港后，很多朋友都过来寒暄。帕帕斯让儿子自己去玩，但不要走远，如果遇到了危险要大声求救，他会过来救他的。

艾尼克刚出港口就被怪物围攻，好在帕帕斯很快就赶来营救，轻易地解决了这几只怪物。

来到森塔罗丝村，见到很多熟人前来打招呼，大家都热烈欢迎帕帕斯归来。艾尼克见到了父亲的仆人——桑秋，这是个很忠心的家伙；还有就是有一个叫比安卡的可爱女孩，她是邻村宿屋老板的女儿，但她的父亲生了病，所以她才和母亲来这里买药给父亲治病的。

过了一些时候，比安卡被妈妈带走了。这时，帕帕斯也要离开。艾尼克偷偷地跟着父亲来到了西北的一个洞窟森塔罗丝前。在洞窟地下，一层的妖怪比较弱，在这里最好能到 LV. 5；二层发现了一个被大石头压在底下的可怜的人，当然要帮助他把石头推开了。原来，他是帮助旅馆老板娘采药而被石头压住的。他得救后就拿着草药离开这里回诊所去了。艾尼克跟着他来到山壁边上的诊所后，打听到明天可以拿到药，于是安心地回家睡觉去了。第二天，比安卡和她的母亲已经拿到了药，要回阿鲁卡帕镇。艾尼克和父亲也一同去看望比安卡的父亲。

回到比安卡家的旅馆后，老板吃下了药后，帕帕斯让艾尼克和比安卡先去外面。他们在院子里见到一个女人，听她口中听说了一个故事：从前，在雷努尔城有一位国王，他和他美丽的妻子住在一起过着幸福的生活。但遗憾的是，他们没有孩子，于是，王室的血统就在他们离开人世后断绝了。后来，雷努尔城也荒废掉了。现在，每天晚上都会从城里传出很凄凉的哭声……

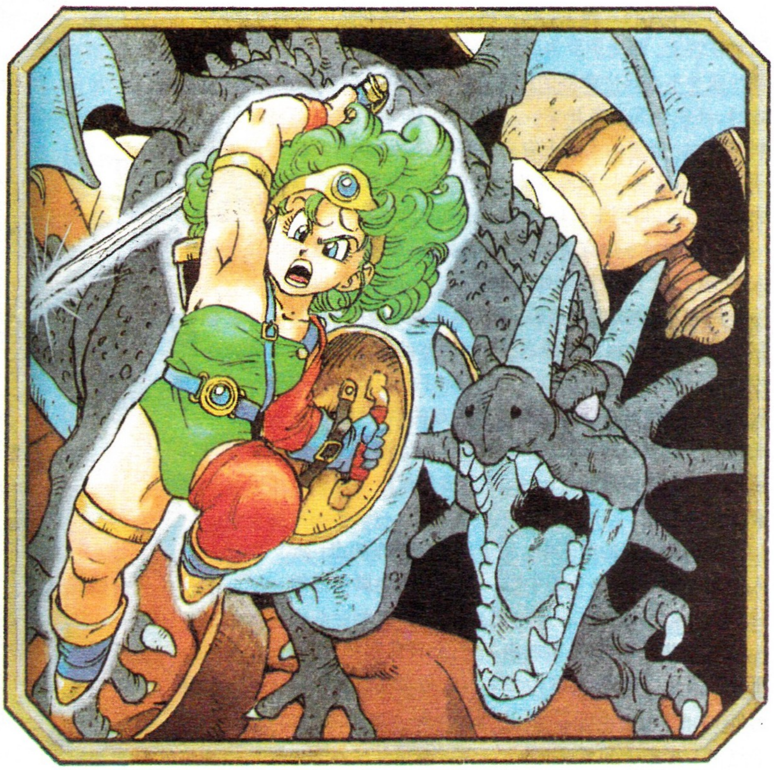
在大街上，艾尼克和比安卡看见了有两个人在欺负一只可怜的小猫。比安卡上前阻止他们的行为。可对方提出交换小猫的条件是——我们必须得去北边的雷努尔城冒险。可是，回到旅馆后，帕帕斯要带着艾尼克离开。在老板娘的热情挽留下，帕帕斯才决定停留一晚。于是，晚上睡着后，比安卡叫醒了艾尼克一起去雷努尔城。

在经过塔顶后，进入了雷努尔城（最好有 LV. 8），但是，比安卡却被一群骷髅兵给抓走了。然后，艾尼克发现了两个坟墓，一个是艾尼克之墓，而另一个是比安卡之墓——比安卡被就困在这里。救出比安卡后，在书房出现了一个女子，但继而消失了。下楼看一下，结果发现了索非亚王妃的鬼魂，她告诉艾尼克说，在她和国王艾利克死后，雷努尔城被一群恶鬼占领，他们的灵魂无法得到安宁……在楼下的罐子里有火把，得到后回到楼上从右边的楼梯上去，见到国王后调查罐子会掉到一楼。在楼上的王座上有一只怪物，和它对话又会掉到一楼，打倒它令国王和王妃的灵魂得以安息，并得到黄金水晶。

回到阿鲁卡帕镇，艾尼克要回了小猫，比安卡给它去了个名字——波隆哥（其实选哪个名字都无所谓的）。当比安卡问你喜不喜欢这个名字的时候，说"NO"好了。大人们得知两个小孩子竟然偷偷去雷努尔城而生气，但实际上帕帕斯也因为儿子的能力而高兴——毕竟孩子长大了。艾尼克要和父亲以及波隆哥离开这里回森塔罗丝村时，比安卡把自己的缎带系在了波隆哥的脖子上。到了森塔罗丝村的第二天，艾尼克带着波隆哥在街上散步，于二楼的酒场中见到一只妖精——贝拉，她约艾尼克在地下室相间。家中的地下室内，艾尼克又见到了贝拉，并从她口中得知，妖精国发生了大事，贝拉是来求助的。似乎除了艾尼克之外的所有人都见不到贝拉，于是，艾尼克和贝拉前往妖精之国。妖精族长波文告诉艾尼克，妖精族的宝物妖精之笛被盗。于是，艾尼克去帮忙寻找这根意义非凡的笛子。（注意，在森塔罗丝教堂那里有一个问你要不要进行黄金水晶交易的家伙。）与这里所有的妖精以及波文交谈后，需要去西南方的矮人洞窟拿到盗贼钥匙。这个洞里的敌人不是很强，一直向前走就可以了。

有了钥匙，就可以打开北边冰之屋的门。偷走妖精之笛的是佐鲁，打倒他后才知道，他并不是此处的 boss，还要打倒雪之女王。拿着妖精之笛回到妖精之国后，把它交给了波文。笛子被吹响，妖精之国的春天来临了……

之后，艾尼克回到了家中。桑秋告诉他，雷恩哈托城的使者奉了雷恩哈托国王的命令请帕帕斯去雷恩哈托城。艾尼克去教





堂，见到了父亲。父子二人一起祈祷旅途平安后，离开了家乡前往东边的雷恩哈托城。

原来，雷恩哈托国王听说了帕帕斯的威名而想请他担任王子的老师。艾尼克在国王和帕帕斯对话的时候，来到了城中别的地方玩耍，但听说了很多关于太子——亨利王子的传言，大都是关于国王如何宠溺太子之类的牢骚话，还有就是王宫内争权夺势的内幕：新王后想除掉亨利王子，让自己的儿子登上王位。不过，这个亨利王子的确是被宠坏了，从他的话中就能看出来："你是谁啊？啊，我知道了，你就是那个被我父王叫来的那个帕帕斯的儿子吧？！我是这个国家的王子亨利，看你这么弱的样子，快给我滚出去！"

回到楼上，艾尼克没见到父亲，倒是雷恩哈托王希望艾尼克和王子亨利成为好朋友。再去亨利王子的房间，在屋外看见了父亲帕帕斯。艾尼克答应了亨利的请求去下边的房间把箱子打开，可那个箱子实际上是个空箱。等艾尼克回到房间后，亨利却不见了。艾尼克去找父亲，把亨利消失的事告诉了他，于是父子一同进入亨利的房间，结果，亨利好端端地坐在椅子上，还指责帕帕斯不该随便闯进来。亨利有要求艾尼克去开箱子；回来后，又不见了踪影。艾尼克在椅子的下边发现了机关，亨利正躲在里面偷笑。不过，在这个时候，闯进两名坏人，劫走了王子。向帕帕斯报告之后，帕帕斯便向亨利被抓走的方向赶去，艾尼克也紧随其后（当然最好先练练级再跟去）……

在东北的洞窟里，见到了绑架走亨利王子的人，他们果然是新王后派来的。可这些匪徒竟然想赚双份的钱——把王子卖掉后再向王后领赏。当然，父子二人没有放过这伙恶人。在地下室救出了亨利后，亨利突然发脾气不和帕帕斯回去，还说什么就算弟弟继承王位也无所谓……帕帕斯很生气，于是打了亨利一个巴掌，亨利就老实多了。

在大家要离开的时候，出现了三个怪物，帕帕斯抵挡住它们让亨利和艾尼克先逃走，可这时，又出现了一个怪物——葛马，它打晕了亨利和艾尼克，并以二人的性命为要挟。帕帕斯只好不还手而被生生打死……临死前，他告诉儿子，其实艾尼克的母亲还活在世间。葛马命令手下杰米和克兹把艾尼克和亨利送到教祖所在地。葛马发现了艾尼克身上的黄金水晶，竟然把水晶给打破了……

（十年过去了……）

这十年来，艾尼克和亨利过着苦不堪言的奴隶生活——为了盖好格兰德神殿而被当作牛马一样使用。大家期待着能早点解脱，可这一天是那么遥远……亨利早就没了王子身上的那种娇气和任性，成熟了很多。他对于帕帕斯的死，一直耿耿于怀。

在休息的时候，遇见了玛利亚。她也有着很悲惨的遭遇：她的家人都是忠实的信徒，她的哥哥更是教团派来看守这里的士兵，所以她就被送到教祖那儿去当仆人。一天，她不小心打破了一个重要的盘子，就被罚到这里当苦工……

开始工作了，亨利见到监工用鞭子抽打玛利亚后，立即上前救人；艾尼克当然也无法坐视不管。打倒了监工后，玛利亚的哥哥约书亚赶来了，下令把艾尼克和亨利关进地牢。本来以为这个哥哥很混蛋，但是，没过多久，约书亚带着玛利亚来打开了牢房门，他让艾尼克亨利同玛利亚一起乘坐木桶离开此地，因为教团下了命令，要在神殿建造好之后把这里的人全部杀死，一个不留。于是，三人便顺着用来流放尸体的水道离开了这个可怕的地方……

也不知道过了多久，艾尼克醒了过来，发现自己躺在干净柔软的床上，原来大家漂到了海边，被修道院里的人所救，现在已经安全了。玛利亚似乎很喜欢这里的环境，留在了这里。而艾尼克出门后见到了亨利，于是，二人一起开始了世界探险。

艾尼克和亨利来到了欧克贝里镇，见到了镇上的怪物老人，打听出可以用马车抓路上的妖怪当同伴，而怪物过多就可以寄放在他那儿。马车可以在晚上从左上方的商店买到。

回到北边的森塔罗丝村后，一个幸存者告诉艾尼克：雷恩哈托国王以为帕帕斯绑架了亨利王子而放火烧了整个村子……于是，艾尼克再次前往森塔罗丝洞。这回可以使用木船去以前去不了的地方。（洞中，如果遇见金属史莱姆的话，在他逃跑之前打倒它就能获得1000多点的经验值，是练级的好场所哦。）

密室里，艾尼克看见了父亲留下来的东西——天空之剑（现在还不能装备）和一封信。信中讲到：艾尼克的母亲玛莎因为拥有与魔界沟通的特殊能力而被恶魔抓走。为了找回妻子，帕帕斯才带着年幼的艾尼克出外。通过几年来的调查和打探，帕帕斯知道了通往魔界的方法——让传说中的勇者穿戴齐全天空系的武器和防具。可勇者和其余的几件天空系的武器或防具又在哪里呢？如果现在艾尼克来到阿鲁卡帕镇的话就会发现，比安卡一家早已经搬走很久了。在酒场，老板会告诉你关于传说中勇者的一些事情……在镇上还打听到，雷恩哈托王国的国王死后，由他的小儿子迪尔王子继承了王位，可由于太后实际掌权，城内生灵涂炭，大家都恨不得早点搬离。于是，亨利决定要回雷恩哈托城去看看他的弟弟迪尔。

不过，在通往雷恩哈托城的关卡，有王太后命令，没有通行证的人不得通过。折这时，亨利突然记起，看守的士兵是原来常常被他捉弄的汤姆，于是，汤姆在认出了亨利王子后连忙放行。



雷恩哈托城内，亨利见到了被重税压得无法生活的人民。这种民不聊生的景象让亨直奔皇宫。进入宫中，见到了一群奇怪的佣兵，打听后得知，是太后下令要烧掉森塔罗丝村的，而参与的士兵都觉得良心不安。亨利想起来了一条通向内城的秘道，按下平台上的开关后就可以开启了。地牢内，见到了一个大臣，从他口中得知要害亨利的就是太后，因为她想让亲生儿子迪尔当国王；但是，恶人有恶报，就在她下令放火烧毁森塔罗丝村之后没过多久，就被一只怪物关在了地牢的最深处，而那只怪物则假扮太后生活在宫中。

进入王宫见到了国王迪尔，迪尔认出了眼前的人就是哥哥亨利。迪尔支开了身边的人之后，亨利悄悄告诉了他王太后的事情。迪尔也表示，虽然太后一直都在宫里，可他也感觉到了太后的异常……并且，他告诉亨利，在王宫仓库的书里，有记载关于太阳神之镜的传说。最后，他给了亨利雷恩哈托之键。



仓库中，在书柜处调查，果然发现了一本记载了太阳神之镜的日记，里面提到：城内的旅行之泉通往欧克贝里南边的古塔，里面有能够照出真实原形的太阳神之镜。不过，亨利和艾尼克没法打开古塔的大门。去北边的修道院打听才知道了关于古塔钥匙的事情——需要纯洁的女孩子才能打开。这时，玛利亚自告奋勇，同艾尼克和亨利前往古塔。

在玛利亚的祈祷中，三人进入了古塔。顶层有一条沟挡住去路，按照下面的顺序前进：向前 2 格，向左 1 格，向上 1 格，向右 1 格，再向上 1 格。拿到太阳神之镜之后返回雷恩哈托城，在地牢内见到了另外一名太后……哪个才是真的呢？来到楼上寝宫找到国王迪尔没有办法分辨。最后，使用太阳神之镜一照，假的太后的原形现了出来。大家一起打倒了这个假扮太后的怪物。

迪尔想辞去国王，让哥哥亨利成为国王，亨利拒绝了他。玛利亚返回了修道院，亨利留在了这里帮助弟弟一起治理雷恩哈托城。艾尼克来到了森塔罗丝南边第一次和父亲帕帕斯乘船停靠的地方。船会向南方开到港口色鲁米。如果去酒吧，会有特殊事件。这里打听到南边的卡波奇村被一只怪物统治着。但赶到那里一看，怪物已经走掉了。于是前往西边的洞穴。要找到正确的能通往最底下中间房子的洞，那里有怪物——吃人的豹子。不过，它好像对你没有什么敌意。这时，把比安卡的缎带拿出来给它看，它就会认出你，原来它就是艾尼克和比安卡当初救过的那只小“猫”！它在替你守护着帕帕斯留下来的剑并加入队伍。现在，艾尼克就可以装备上这把剑了。

回到镇上，听到西边有个镇叫路拉分。去西边看看，但那里有些怪物太强大了，要格外小心。到达之后，在东北角看到一个标志，按一下之后发现了通向一个冒烟的房子。这里住着一个叫贝尼特的老人，他让你去寻找一种夜光草，并给了你一张地图，上面画叉的地方就是草的所在；当然作为报答，他用研究出来的飞行术让你移动到以前你去过的任何一个地方。往西过河之后在很下面靠近海岸的地方，晚间有会发光的东西，去调查一下就可以得到了。（可以选择去雷恩哈托城看看。）

路拉分镇的南边有一座祠堂。这是一个进行对话、休息、存盘的好地方。这儿的敌人比较厉害，可以练练级。

祠堂的南面有一个地道通向萨拉波那。这个地洞很短，穿过它不需要很费力。然后，向西就到了萨拉波那。那里有一个塔，不过看上去没什么用处。进入萨拉波那后，看见一个叫弗洛拉的女孩子在追一只狗。艾尼克前去帮忙。她的爸爸路德曼正在为她寻找丈夫并且拥有天空之盾。去路德曼家里看看，他说，如果要和弗洛拉结婚就要取得火焰戒指和水之戒指。但是，这里还有个叫安迪的小伙子想个弗洛拉结婚。

先去取得火焰戒指——在死亡火山中。先向南环山，再向北看见一个有蒸气冒出的山口就是了。里面的敌人非常难以对付，而最后还有三个 boss！

回来后，弗洛拉去看望安迪并为他治疗在火山中所受的烧伤了。这时，我们又去拜访路德曼，他借给我们一艘船去北方的洞窟寻找水之戒指。然而路上有水帘挡住我们，于是，进入了右边的山村中。我们遇到一个在墓边祭拜的女孩子，之后又能在村子北边的房子中见到她。我们认出，原来这个女孩就是比安卡，她刚才是在她母亲的坟前。她会帮你打开那道水帘并加入队伍。于是，可以继续北行通过瀑布来到了瀑布洞窟内部。

和以前走过的洞窟相比，这个似乎很长，但是好在没有最后的 boss 来烦你。沿着浅滩一直来到终点取得了水之戒指。

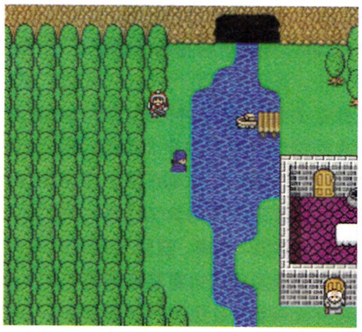
回到了萨拉波那后，路德曼同意了婚事，但这个时候，弗洛拉突然说，比安卡才是艾尼克的所爱。还是仔细考虑一下要和谁结婚才好（真是混蛋，居然见一个爱一个）……晚上，比安卡来访，她让艾尼克娶弗洛拉为妻。第二天早上，我决定还是娶比安卡好了（其实，也可以选择弗洛拉的，但是为了可怜的安迪，还是选择比安卡的好）。路德曼让我们去山村取得婚纱——在镇子的山洞地带里的一个男子那里。取回之后就可以结婚了！

在婚礼之前，看见了亨利和玛利亚也举行了婚礼。仪式上，路德曼给了艾尼克天空之盾，并允许使用在色鲁米的船。于是，婚礼当晚返回欧克贝里，那个卖给你马车的人这次有世界地图卖给你。现在，从色鲁米港口向更远的海面行驶吧。一直南行可以见到金属王的城堡，可以进行各种交易；再向西穿越沙漠是一座沙漠之城——特鲁帕多。这里的爱西丝女王拥有天空头盔并告诉你一些事情：帕帕斯原本是西边城堡古兰巴尼亚的国王。乘坐小船去西南的陆地，最好停在耐德的旅馆休息一下，因为后面洞窟的路途将是游戏中最长的一个。

穿过山洞后，发现尽头是奇索特山村。由于路程太长，比安卡感到劳累，在这里休息之后向另一个洞出发。要一直向下走并牢记你曾经走过的地方，这样才不会迷路。出洞后向北来到了古兰巴尼亚——父亲生前曾经统治过的国家。

门口的守卫不让艾尼克进城，那么来到王宫右侧的屋子里找到了帕帕斯以前的随从桑秋，由他引进就没问题了。艾尼克见到了现在的国王，也就是父亲的兄弟——奥兹隆。这时候，比安卡又晕倒了，原来她已经有了身孕！奥兹隆想让位给艾尼克，但是在这之前，要先去东边的洞窟。

洞中，先进入最左方的门进，然后从最右边出来，再由中偏右的门进入，从中偏左的门出来。在一个地方会有一块石头与一道



被锁起来的门，门里面都是水，拉门环打开门后水会把你冲到地下室去，石头的功能知道了吧，是用来防止被水冲走的。下楼后踩左边的鹰像石板后又出现了路，在上方有一堆石头，调查断了的那根，然后得到了“王家证明”。这时，还有两只怪物会攻击你。解决他们后返回古兰巴尼亚王国成为了新的国王。比安卡平安产下一对双胞胎。全国都在庆祝，沉浸在欢乐和喜悦中……

晚上，艾尼克去探望爱妻，可是发现人不见了。原来有怪物绑架了王后，就像艾尼克的父亲帕帕斯的妻子玛莎王后一样……调查了大臣的屋子，里面有飞行靴，可以让你飞西北边的塔中。

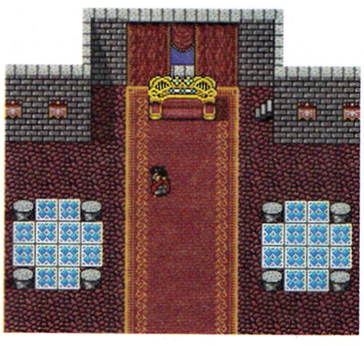
这座塔里的怪物也不弱(最好 LV. 30)。里面有泉眼可以恢复 HP/MP，还是蛮不错的。在顶层，杀死宝座上的两只怪物后，出现了新的路。之后，终于见到了爱妻，还有杀父仇人——葛马的一个手下，叫做杰米的。战斗开始之时，杰米的周围有保护，艾尼克的攻击不起任何效果；只好让杰米先痛宰你一顿了，比安卡会哭着请求杰米不要杀害丈夫。然后，杰米保护层消失了，于是再展开恶斗，杀四它为父亲报仇。不过，不幸的是，在杰米死之前使出了最后的魔法，把艾尼克和比安卡变成了石像……后来的人把这两座石像抬了出去，其中，艾尼克的被卖到了一个偏远小岛上，而比安卡的去了完全不同的另一个方向……

(又过了 8 年)

艾尼克的所在最终被桑秋和艾尼克的一双儿女找到了。他们将艾尼克恢复了原状并带回了古兰巴尼亚城堡。艾尼克的儿子是帕帕斯一直在寻找的勇者的传人，可以装备天空武器和道具。奥兹隆告诉艾尼克去他母亲的故乡爱尔海文——位于北方的大陆上，并给了你地图，上面画叉的地方就是了。(建议：用艾尼克的孩子相对好些，因为可装备天空武器道具，方便于练级。)

去东北边的大陆打探消息，此陆地的东边有个洞窟可进船，不过里面的门开不开。于是从南边的河道出去，在大陆的中央，四处环山，这里就是母亲的故乡——爱尔海文了。这里有魔法钥匙和飞毯。村里的人说，艾尼克拥有和母亲玛莎王后一样神秘的眼睛……再顺便去沙漠那里的城堡找爱西丝女王要天空头盔。

用得到的飞毯去中央大陆寻找天空塔，据说，塔的顶端是通向天空之城的入口。但是，现在塔已经倒塌，天空之城也沉入爱尔海文边的海底了……塔里没有最终 boss，迷宫也不是很复杂。塔顶能看见一个人，他告诉艾尼克关于天空之城的事。飞回爱尔海文所在的大陆，仔细地观察湖就能看见沉在湖底的城。在湖的



南边使用刚刚得到的熔岩杖，出现了一个洞窟。洞内，扳动机关，把一个叫朴森的一直在绕圈的人解救下来，他会和你同去天空之城。在王座前，朴森告诉你，在后面有一个秘密的台阶，走下台阶后，得知天空之城因为少了黄金水晶才失去了动力从空中坠下。(其实就是艾尼克在雷努尔城找到的那个。)

现在只好去路拉分南边寻找精灵女王的帮忙了。在一大片的森林中，有一块草地——精灵之村的所在地。可是，艾尼克发现自己好像一直在兜圈子，这时，儿子发现了一个精灵，而自己却什么也看不见。跟着孩子们以及那只精灵来到了精灵之村。(由于以后不会再来此处，最好多带点钱把该买的都一次性买齐。)和波文交谈后，她会送你笛子，因为她曾经得到过艾尼克的帮助。然后直奔天空塔北边的湖。在湖中心的植物边使用笛子后出现了精灵之城。女王给了艾尼克黄金水晶。和精灵们交谈得知一些关于母亲和比安卡的事情。走到二楼，会在一幅画前面被传送到过去的森塔罗丝村，看家了自己六岁时的情景。用自己手中的和六岁自己的手中的东西交换后返回。天空之城终于可以恢复动力啦！

用天空之城飞到西南方被山包围的岛上，此岛上有一个塔，



在塔里有圆环的地方使用绳索就可到更下边的楼层。在塔里会遇到另外两个杀父仇人，把他们打败后在其身后宝箱会各得到两颗珠子，将这两颗珠子各装在此塔的龙神像眼睛上就会出现新的路，从此龙神像的舌头进入，里面可得到龙神杖与龙珠，将龙珠交给在天空之城王座那的人，他就会变成龙神，而且会给你随传随到铃，只要一使用龙神就会出来载我们(可飞的更高)！

到萨拉波那的弗洛拉家找她的爸爸路德曼，他会要你去山北边的岛上祠堂里看罐子怎么了，看完后回来找路德曼对话，叫你到村旁的塔上去，在那与路德曼对话后罐子里的怪物就会出现，解决怪物后旁边会有宝箱，里面是最后之钥！乘着龙神到中央大陆中最高的山上那座宫殿里，先到出口右边的屋子里用最后之钥打开门后可得到天空之铠！进入宫殿中先打倒两个看门的，然后打倒在演讲的神官(会看到妻子的石像)，调查那神官站着的地方会出现阶梯，在这迷宫最下方宰掉魔王，可得到生命之戒，然后离开时会听到母亲的声音，走到最上面时妻子已恢复原状了。

去楼下酒吧那叫同伴出来，身上带着水之戒、火之戒、生命之戒到母亲故乡爱尔海文北方的水路里，一直往上用最后之钥打开银色的门，分别在三个神像上放着三个戒指，然后神像后会出现传送处——指向魔界，要离开时会出现母亲的声音，然后会得到贤者之石。往东边走可到魔界中唯一的村子。(这时可再飞回原来世界，去那三神像那拿回三戒指。)

在世界中央最上方有一个洞窟，用最后之钥打开门后就可进入了，在里面要推盖子去把有怪物笑脸的地板盖住，在最下面只要把所有的怪物笑脸都盖住就会出现王者斗篷。进入最后迷宫(为魔界最北方)，母亲因无法封住大魔王法力而死，父亲的灵魂也会出现，接着到一个里面很多箭头的地下 2 楼拿水壶，再到一个里面有一块方形岩浆的屋子使用水壶，岩浆会消去出现新的路。一直走到一个靠踩星形地板移动的地方，接着再直走就到大魔王处了……打败了魔王，回到天空之城，勇者向全世界宣告了胜利……

文/JACK

勇者斗恶龙Ⅵ～幻之大地

现实世界：

过着平凡生活的莱夫科德村（ライワコッドの村）的村民耐克（ネッキー）被妹妹塔尼娅（ターニア）叫起来，因为村长要找他。于是，耐克来到村子东北的村长家，村长向他交代了任务：希望他能带着村中的手工艺品去村子西南边的西那镇（シェーナの町）卖掉，并买回（精灵のかんむり）。然后，村长又给了他一个大口袋（ふくろ）。

西那镇正在举行义卖会，在商店中可以买到两样重要的物品——盗贼钥匙（とうぞくのかぎ）和世界地图（せかいちず）。对耐克的手工艺品的出价是有区别的，选出价最高人卖掉好了。精灵之冠应该在镇北的伯迪（ビルデ）家可以买到，但伯迪的女儿说伯迪不在，那么只好先去找伯迪再说。耐克向西行，经过桥后，在一个洞穴前看见了伯迪，不过他的处境很危险，耐克上前营救，可自己却掉进了另一个神秘的世界里……

梦世界：

耐克的眼前出现了一个镇子，但是奇怪的是，这里的人好像都看不见耐克。后来，从一个人的口中打听到，北边的梦见之井（梦见の井）能令耐克重返原来的世界。

现实世界：

回到了西那镇，耐克得到了精灵之冠，于是就可以返回莱夫科德村了。耐克在酒吧中从一位老者口中打听到，那个神秘的地方叫“幻之大地”。晚上，教堂有祭奠，塔妮亚被附体，这引导耐克走向命运之路的事情。一个叫兰德（ラソド）的人爱上了塔妮亚，向她求婚，可塔妮亚拒绝了他。村长交给耐克一张莱德克城（しイドック城）的地图和通行证（つうこうしょう）。

真正的冒险：

耐克睡醒之后，向莱德克城出发了。莱德克城在西那镇的东南。城中，得知了莱德克王正在为如何打倒魔王姆多而烦恼，他在寻找新的勇者。于是，耐克去报名。钟声响起时，所有的报名者要在城门口集合。所以在钟还没响前，去城里转转。在教堂，可以碰见另一个报名者汉森（ハッサン）。如果能帮助一个大婶在一口井中打倒敌人的话、夺回戒指（おばさんのゆびわ），就可以得到一个“力量之种（ざからのたね）”。

集合后，大家进入王城，索尔迪（ソルデイ）卫队长宣布了比赛的规则：能够通过城南的试练、拿到宝物，就可以成为王宫的卫士。耐克打倒了boss——铜兵（とうのへいたい），但没能选对宝物，被汉森拿到。于是，汉森成为了王宫的卫士，可耐克被特别允许在城内进行一些有限的活动。

去找城中一位有王家马车的老人，他会请求耐克帮他找一匹好马。耐克答应了他，又听说了在城西南边有一匹野马，于是，向西南前进。汉森也想同行，有他的帮助会容易一些，很快搞定了这件事。卫队长索尔迪非常高兴，他引见耐克给莱德克王，于是，耐克终于也成为了王宫的卫士。

国王交代的第一项任务是去寻找“太阳神之镜”（ラーのカガミ）。有了马车，从城东北方的关口出去后向东北前进，到了海边后能看见一座小教堂，西南边则有间屋子，里面住着一个老人。对于老人的问题，回答如下：“いいえ，はい，はい，はい。”老人告诉了一些关于德玛神殿（ダーマ神殿）的事，这里要回答“いいえ”。再向东，看见一条河，调查后发现河边有秘密通道（ぬけぁな），穿过后继续向东，但是没找到那个什么德玛神殿，只有一个通往幻之大地的洞口。

梦世界：

附近的城其实已经是废墟了，不过，在地下一层能找到一张“不可思议的地图”（ふしぎなちず）。城西有一个小镇，来到码头，遇见一个叫约瑟夫（ジョセワ）的人，他正在向一个叫森迪（サソデイ）的姑娘求爱，但姑娘却走开了。耐克回答问题时要说“はい，はい”。继续走，在码头上发现了定期开往莱德克城的船。然后，在旅馆休息时发现了一件事——一个叫阿曼达的女人想害人并诬陷给森迪。于是，跟踪阿曼达来到镇长家，正好看家森迪被诬陷的情景。不过，耐克和汉森毫无办法，只好走开了。不过，镇中有一个很漂亮的女人米莉尤（ミレーュ），她能看见耐克和汉森。跟着米莉尤到镇外找一位叫可兰玛兹（グラソマース）的老婆婆，二人先休息一下，第二天，老婆婆告诉他们，要想在梦世界中被看到，需要梦见之水滴（梦见のしずく）。此时，米莉尤加人了队伍。可兰玛兹婆婆给了十个药草后，三人向南边的洞穴出发，在最深处的梦见祭坛得到了梦见之水滴。这样，可兰玛兹婆婆就能为二人恢复真身了。于是，三人向莱德克城出发了。



现实世界：

去海边的圣马力诺城（サソマリノ）乘船。在镇中，把森迪受诬陷的事情告诉镇长后得知森迪已经和一个人一起离开了。约瑟夫听到这个消息就追了出去。在二楼的木匠家里，突然有一个女人，见到了汉森之后就说汉森是他的儿子……汉森觉得莫名其妙。

返回现实：

三人乘船到达了莱德克附近，向西走就能回到莱德克城。要想骗过守卫进城，耐克等人必须穿上从防具店买来的贵族之服（きぞくのふく）假扮王子。在国王的寝宫里得知，国王和王后自从上次耐克他们走后就沉睡不醒了。大臣凯班（ゲバソ）似乎看出了破绽，突然问耐克他们王女的姓名什么的，当然，耐克回答不出，就被轰出了王城。

宿屋中可以打听到，往西南有一个阿莫尔村（アモール），那里有“镜之钥匙”（镜のかぎ）。于是，三人来到这个有瀑布的村

子。镜之钥匙在村北的洞穴里，可洞门被大石头挡住了。

第二天，村子瀑布里流出了红色的水，耐克连忙赶去查个究竟。在洞穴中，他们发现了吉娜（ジーナ）正想用河水洗掉自己剑上的血。三人进洞后，在最深处，帮助一个叫伊利亚（イリア）的人打倒了怪物，并把伊利亚带到了吉娜面前。二人为了表示感激，送了一个疾风之环（はゆてのリソグ）。隔日，再遇到伊利亚和吉娜后，他们会把保存多年的镜之钥匙送给耐克。

有了镜之钥匙，就可以向镜之塔出发了（在莱德克城的西北边）。塔中机关重重，在月镜之大厅是，最左边调查一下，出现了敌人，打败他们就能进入秘道；二层，只有最右边的塔可以进入；五层，一个叫芭芭拉（バーバラ）的透明少女加入了队伍；六层，把机关拉下，左塔的入口就开了。顶楼的房间周围有四道电光包围，不能接近。于是，回到六层，把月光球推离镜的反射，再从左塔的顶楼跳到五楼，在镜的反射下能找到隐藏的楼梯。这样，被电光包围的悬浮的房子就掉到了二层，里面有太阳神之镜。透明少女芭芭拉走上前去，可是，她没能恢复人形。耐克用梦见之水滴帮她恢复了真身。

梦世界：

有了太阳神之镜，大家返回了梦世界的莱德克城。

国王说晚上再讨论打倒魔王姆多的事情。于是，当晚，来到了国王寝宫。用太阳神之镜会发现，国王并不是真正的国王，而是王后希拉（シェーラ），她告诉大家，太阳神之镜对付魔王很有效。第二天，从城东出发向东，可以到达地底魔城。穿过通道到达山道来到大石室，把全部的按钮按下，底层就有了充足的阳光。希拉王后把太阳神之镜交给了耐克。在洞穴最深处，发现了魔王姆多，打败他之后使用太阳神之镜照射他，结果他的原形竟然是莱德克国王的真身！

大家一起返回了莱德克城，可是，奇怪的是，原莱德克王、王后和卫士长索尔迪都不在。于是，大家决定回现实世界看看。

现实世界：

耐克等人在莱德克城，被守卫误解为还要假扮王子混进城而被关进了大牢，不过国王会放大家出来。莱德克王感激大家把他从梦世界中救出，并且和耐克密谈。耐克这才得知，原来众人在梦世界里打倒的不是姆多的真身，而必须打倒现实世界里的姆多才行。莱德克王给了耐克一封国王的信（おうのしよじよう），让他去北边的肯特族（ゲソト）那里去借船。耐克还得到一个消息就是自己好像和王子长得很像。

通过北方的关卡后，向东走来到了肯特族。族中长老以神之船被封印为借口不借给大家船，即使有了国王的信也没用。大家很沮丧，刚想离开，可一个叫查莫罗（チヤモロ）的男孩在你想离开的时候，帮助你把神之船的封印解开并带大家一起去打倒姆多。

查莫罗把大家带到了姆多岛后代替了看守神之船的芭芭拉加入了队伍。迷宫里的正确通道在一大片岩浆里，穿过迷宫后，来到了耐克梦中梦到过的那个营地，大家也像梦里那样乘坐龙非到了魔王姆多的城堡。在城堡二层，汉森看见了梦中被石化的自己，产生了共鸣，学会了正拳突击。历尽艰辛见到姆多后，他再次将大家石化……耐克从梦中醒来，这时，太阳神之镜发挥了效力，破解了姆多的幻术。于是，经过实力的较量，姆多被打败了。莱德克城恢复了原样，国王非常高兴。大家又踏上了又一次冒险的旅途……

轻松时光：

从大臣那里打听到了德玛神殿的消息，据说神殿在梦世界里复活了……大家赶去了那里，向祭司提出转职。

在现实世界里，乘船去肯特村东边的的村子——芒斯特尔村（モンストル）。听说这里住着一位勇者阿穆斯（アモス），可是他得了怪病，半夜里会变成怪物。结果，晚间大家真的见到了怪兽，耐克他们打倒了它。第二天，从村口的老婆婆那里打听到，北山的理性种子（りせぃのタネ）可以医治阿穆斯的病。（这时，大家不要去找阿穆斯，把他变身的事情告诉他。）大家在北之山的山顶上，有一棵会说话的草让耐克在泥里找，结果真的找到了理性种子（りせぃのタネ），带回去给阿穆斯服下后，他就痊愈了。然后，阿穆斯成为了同伴。

圣马力诺镇乘船北行，再向东走能到达阿克伯尔特王国（アークボルト）。进城后发现了一个剑士（テリー）拖着棺材离开，打听一下得知，他是应召去了城西北的洞穴，那里有妖魔出现，他去铲除。耐克等人也去见国王，在经过了士兵了两轮测试后，耐克见到了国王并提出了要求。国王让耐克他们证明自己的实力——要在城内的训练场和卫士长普拉斯特（ブラスト）比试比试；胜出后，国王许诺，如果能够除去西北旅人洞穴内的妖魔的话，就把王国中最强的武器送给耐克他们。接着，大臣也给了耐克一口棺材，是为了把妖魔的尸体运回作为证明。可是，在旅人洞穴的最深处，大家看到泰利轻松地收拾掉了妖魔——一匹恶龙。于是，大家回到城堡后只能看着泰利拿走了那把最强之剑。

穿过旅人洞穴，在三件小屋内调查一下，从西边的楼梯进入梦世界……

梦世界：

从梦世界东北的大陆向南，再经由南边的洞穴，来到了卡尔卡德（カルカド）。在这里可以打听到一些消息，是关于幸福之国和村西的事情。傍晚，耐克出村向西，发现了移动岛。于是，登上岛，再与水手对话，岛就开始漂移了。在室内，和酒保对话选择三次“はい”，酒保就会在到达目的地时叫大家起床。但是，实际上，在目的地大家是被妖怪叫醒的，这里就是所谓的“幸福之国”。城堡中的祭坛里有很多被石化的卡尔卡德村的村民。耐克为了拯救这些人，向魔王手下四大天王中的加美拉斯（ジャミラス）进攻，取胜就可以使村民恢复原状了，同时还可以解救出小金币王的灵魂，这样，小金币王的城堡就会再现梦世界。

之后，用移动岛航行至耐克的故乡莱夫科德村，买下武器店里的“精灵之甲”（せぃれぃのよろい），再去“幸福之国”西南的庙里打听关于“四武神具”和“神之城”的情报。最后，由地底魔城的西南边的楼梯可以通向现实世界。

现实世界：

过东南边的关卡去贺尔斯特克王城（ホルストック）。国王贺尔汀（ホルテン）为了能令自己的儿子贺尔斯（ホルス）能够勇敢地站起来，请求大家把贺尔斯带到南边的“洗礼之洞”接受神之洗礼。向地下室的孩子打听之后，在城一层右边货仓内找到了王子。国王会训话，然后就带着小王子去接受洗礼好了。刚回到一层，小王子又消失了，他跑去了地下室通往外面的石台。出了城不久，王子再次消失，这次是去了城东的贺尔戈达村（ホルコッタ），在村子左上的屋子里能够找到他。进入洗礼之洞后，经过三次试练就完成了国王的托付。回城后，国王送给耐克魔法钥匙。现在，就可以从城西的水井通向梦世界了。

梦世界：

从水井中出来后东行，到达克利尔威尔镇（クリァベール）打听到以前的关于“会飞的床”的事情。再从镇子西边的水井返回现实世界。

现实世界：

向东，去克利尔威尔镇。在教堂，有一对夫妇的儿子约翰死了，耐克打听到东北方的命运之墙上有勇气之岩，碎片能够让约翰复活。于是，大家去了东北方。在入口的洞里，神父说山上有宝物——黄金锄（おうごんのつるはし）。耐克沿着石壁的空隙往上爬，有些地方会受到阻碍，估计是需要有黄金锄才能凿开的。在左上方有一个悬空的洞，走进洞的上方后跳下去，在洞里找到了黄金锄。那么，就可以利用它敲开原先受阻的地方。在山顶上，用黄金锄得到了勇气碎片（ゆうきのかけら），回村把它交给约翰的父母。在睡梦中，约翰感谢耐克，将自己的床变为了飞行床。耐克自动进入了梦世界。然后西飞到达占卜婆婆的家中，打听到接下来要去北方的井。于是，耐克等人通过阿莫尔南方的井来到了现实世界。

现实世界：

前往东南方的法恩王国（フォーン）打听到这里的公主被魔法封在了镜子里；又从大臣口中得知了国王的所在，并在地下室找到了国王。

回到王座前，耐克告诉国王自己有太阳神之镜，然后大家同去了地下室的镜房。但是，太阳神之镜没有发挥作用。向大臣打听困住公主的魔法师米拉尔戈（ミラルゴ）的所在，大臣说魔法师在城北的塔里，还需要用因巴斯咒文打开入口。但是，耐克并没找到塔的踪影，于是，回到了梦世界，在中部的那片沙漠中找到了塔。消灭米拉尔戈之后再返回法恩王国，念动咒文令公主重生。国王为了表示感谢，给了耐克打开城东水门的钥匙，这样就可以乘船了。

解救人鱼：

有法恩城东边的海一直向西航行到帕斯加尼村（パスカニ）。村外洞穴中的人鱼一见到陌生人就会逃走。船驶入村子自动靠岸后，有个大汉问看没看见人鱼，回答看见了，但是，对方却奇怪地说道“连这种事都会有人相信”。耐克觉得事情有些蹊跷，在餐馆中看到老板匆匆忙忙地离开后，就跟着他来到了刚才和耐克对话的那个大汉罗伯的家里。耐克想向老板打听，结果老板溜掉了，什么也没问到。众人先离开，可这时罗伯偷偷摸摸地出来了，大家悄悄地跟着他来到了村北的洞里（要注意别被发现哦）。洞中，罗伯调查了墙上的机关后进入了秘道；耐克也模仿他进入了秘道。在秘道的尽头，找到了罗伯和人鱼狄妮（デイーネ）：罗伯原先出海时遇到暴风雨，被狄妮相救，但罗伯的脚受了伤不能出海了，于是他担心狄妮回不了家。于是，耐克把船开了出来并答应罗伯把狄妮送回家。

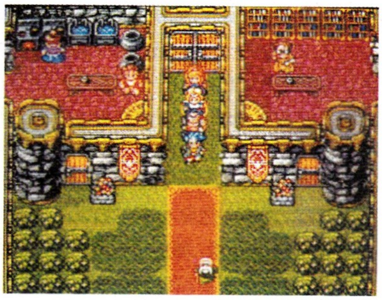
在圣马力诺镇北方的岩场就是人鱼狄妮的家了。但是，当船驶入时，里面的人鱼会受惊逃跑。这时，狄妮连忙喊住她们。为了表示感激，狄妮的姐姐狄娜把“人鱼竖琴”（マーメイドハープ）送给了耐克他们，有了这个，就可以让船进入水底（潜水艇？！）而不受影响。

耐克等人回帕斯加尼告诉罗伯已经完成了他交代的事情后，得知了东南方海底有妖魔作怪，于是再次出发了……

三战魔王：

东南方海底有座海底神殿。大家先绕到地下二层，再返回一层开启机关，这样入水口的水位就下降了。继续向下，在地下一层有宝物“沙之器”（すなのうつわ）。BOSS是四天王中的格拉高斯，和他对话时回答“是”之后开战，取胜后得到格拉高斯之矛。这样，梦世界的魔法都市卡尔贝罗那重现了。

梦世界：



魔法都市卡尔贝罗那村在大沙漠西南的岛上。和芭芭拉一起来到这里后得知她是村里的大魔导师，为了拯救村子里的人而牺牲了自己；而村北的加尔比夫妇拥有魔法飞毯，但二人均从村中长老被封印后就沉睡不醒了，魔法飞毯也到了一个富商的手中。从正屋的地下通道到长老布波尔（ブホール）的家里。这里是一个无限的空间，只好先退出，向门口的女人询问原因后才明白，这是由于长老用“时之沙”让时间过得很慢。那么，让芭芭拉用“沙之器”恢复时间进程吧，这样就可以找到长老并让加比尔夫妇清醒了。长老告诉芭芭拉自己可能活不了多久了，因此把咒文“玛丹地”教给她。大魔王为之震怒，杀死了长老。

大家去加比尔夫妇那里询问魔法飞毯的事。要得到它，就得先回现实世界的托尔卡村，通过南边的秘密海底通道去江波尔迪（ジャンポルテ），参加那里的地下剧场的“时装大赛”并取得第三场胜利赢回奖品“美丽的地毯”；最后回到魔法都市卡尔贝罗那，加尔比就施魔法把“美丽的地毯”变成“魔法飞毯”了。

传说之剑：

去帕斯加尼西边的大陆，在那里的小屋中从神父口中打听一下萨姆神官的事情，然后去北边的雪山村找他。但是，雪山村中的人全成了冰雕，除了宿屋中的男子。之后，右上角的屋子里能找到一个老人，老人告诫大家不要靠近东北的庙。耐克等人当然要去那里看个究竟，结果在庙里看见一名女子，她让众人回村寻找一个叫格兰（ゴラン）的人。耐克只好再回村调查，刚进村，就遇见了泰利。再回到村子右上角老人那里，结果发现老人就是格兰。庙里的女子叫尤莉娜（ユリナ），是一名雪女，她在50年前为了惩罚格兰的背信弃义而用魔法使全村的人都变成了冰雕。尤莉娜觉得自己做得有些过分了，于是用魔法把大家都变回了原样。去教堂找神官萨姆取得暗号（顺序是1、3、2），然后在村北的洞穴处用暗号打开门进入洞中。地下一层的机关，要按着“北、西、东、南”的顺序按地面的四个按钮，并且不重复地踏着地面。通过之后，就看见了传说之剑。这时，泰利突然想要抢走传说之剑，可发现这只是把生了锈的破剑后就扔下离开了。

回村后，萨姆告诉大家，在德玛神殿南边的隆卡迪塞奥村（ロンガデセオ）有一位铸剑师，他能令传说之剑重放光芒；并且给了大家通行证。

梦世界：

德玛神殿南边，穿过楼梯到达隆卡迪塞奥。铸剑师好像并不在镇里，去霍克（ホック）那里打听一下好了，他在晾衣服架右侧墙壁的暗门里。霍克要求耐克在镇里找到乔装的他三次才肯告诉耐克想知道的事，真是恶趣味。在教会（神父）、舞厅（舞女）、酒吧（老板）分别可以找到他。之后，在镇中的井里（霍克的家？）付2000元作为打听消息的报酬，可铸剑师现在失踪了。

在镇北，见到了铸剑师的女儿沙莉（サリイ），她听到了传说之剑后非常激动地跑回了家。耐克在村子右上的房子里找到了她，她问耐克是否会利用传说之剑的威力四处作恶，耐克坚定地回答“不会”。于是沙莉注视着耐克的眼睛很久之后同意为耐克铸剑，但需要一段时间才能铸好。耐克等人正好趁着这段时间去找另外三件传说中的武器。

再去找霍克，能打听到，传说武器上的符号是通往某处的关键所在。

现实世界：

耐克回到莱德克城。在北边的小屋里，有个士兵把耐克误认为是王子了，还说在北边山顶的莱夫科德村中有个人和王子很像。耐克听后去山上调查，到达莱夫科德村时得知妹妹塔尼娅被选为精灵使者。回家见到塔尼娅再去见村长，结果看到了一个和自己长得一模一样的人。村长立即被吓昏。耐克和那个人对话，可那个人因为二人同时身上发光而被吓跑了。当然，可以在村外的山路上再见到他，可谈话被一个小孩打断，因为村子被妖魔侵袭了。那个人知道了后就回村了，耐克也跟回去，先打倒魔物，再回家，又见到了那个人，他说自己本来是莱德克城的王子，讨伐姆多失败后就分裂成了两个人；他还要把塔尼娅托付给耐克。然后，二人共鸣合体，耐克学会了新的雷系咒文莱丁(ライデイン)，打败魔王使者后回莱德克城与父母相间。占卜婆婆告诉耐克一切还未结束。耐克在城中的光球中可以得知以前的事情。第二天，国王把传说中的四件武器中的“塞巴斯头盔”(セバスのかぶと)交给了要离开的耐克。

从隆卡迪塞奥向南航行，到达甘迪诺城。城中，可以打听到“金德罗组”(ギンドロ组)的恶行，还有太后总把美丽的女子抓进宫。去牢房内打探一下，在一个牢房中，有个老人告诉耐克，这个城里曾经有一个拥有不可思议的力量的女子，她带着黄金笛，为了寻找失散的弟弟而离开。

使用“鲁拉”回到阿莫尔村，再乘船去金德罗组的秘密洞穴。地下二层石像对面墙壁有隐藏楼梯，楼梯下的迷宫要先下三层再上两层，就能到达另外的一个地方找到斯费达盾(スフイダのたて)——传说的四件武器之一。

乘坐飞毯去雪山村的南边，群山中有废墟。

梦世界：

废墟在这个世界里是一座很豪华气派的王城，叫加雷斯城(ガレイス)。国王正在举行召唤魔王的仪式，耐克劝阻无效。在顶层的祭坛，士兵让耐克去厨房拿“仪式的备用品”(ぎしきのそなえもの)。拿来后交给士兵并跟着去王座，再跟回祭坛，大魔王被召唤出来后杀死了全城的人。耐克看见卫士长把传说之甲藏到了训练场的地下仓库。

现实世界：

用黄金锄找到原先加雷斯城(ガレイス)的隐藏楼梯，里面有奥尔戈之甲(オルゴーのよろぃ)。这样，拿齐这三件武器，就回去找沙莉拿最后的那件——拉美亚斯之剑(ラミァスのるぎ)。

梦世界：

耐克等人来到了梦世界右下角的大洞，跳入后走进一棵大树内，按照四件武器上的符号按动地上的按钮，直至和武器上的相同为止。耐克在海尔克劳德(ヘルクラウド)城决斗取胜后，就能进人城内寻找最后的四天王之一——迪兰(デユラン)，打赢他解除海尔克劳德城的封印。泰利让大家杀死他，身为姐姐的米尤莉出来阻止了弟弟的行为。泰利加入了队伍。

冒险终章：

海尔克劳德城复活后出现在梦世界的右下角，这里是通往天马之塔的途径，但需要天马佩格萨斯(ペガサス)的帮助才能到达“峡隙世界”(はざま)。

能从国王那儿打听到一些有关魔王的消息。耐克通过城中的水井返回了现实世界的的天马之塔，塔顶有天马石像。不过，魔王派手下阻止耐克的行动，打倒他们后，耐克的马和石像发生共鸣变身为天马。回到塞尼斯城找国王取天马的缰绳(てんまのたづな)，这样就可以使耐克的马变为天马前往峡隙世界了。

在峡隙世界里，先来到绝望之村(ぜつぼうのまち)左边屋子的地下室，寻找老人恩迪(エンデ)。在得知耐克是凭着自己非凡的毅力来到了这里后，恩迪重新燃起了希望，他告诉大家，在现实世界的赞克索村(ザクソン)，他的妻子住在那里，恩迪让大家用他的信物“古旧烟斗(ふるびたパイプ)”去换取道具。顺着村西温泉的泉水唠叨中央岩洞后，能从水井返回现实世界。

在北边就能找到赞克索村，先把烟斗给村中的狗看，狗就带你去找恩迪的妻子。得到恩迪的道具(エンデのどうぐ)后返回绝望之村找恩迪，他就会为你制作防具一件，完成后可在床边拿到。这时，绝望之村也该改名叫“希望之村”了。

出村向北行，再向东来到欲望之村(よくぼうのまち)。在村中打听到村北的矿井里有宝藏后，便往那里去寻找，可洞里只发现一张字条，上面写着：“大贤者的宝藏，只有我知道藏在哪里。——毛尔甘(モルガン)”

这个叫毛尔甘的人在动右边的屋子里，要想打听消息还要付5000元。向西北森林出发，那里有很多村民，与之交谈后湖水水位突然下降，出现了一条路。耐克上前寻找宝物(不要碰到其他任何村民)，可最后在湖底的宝箱内什么也没找到。于是，再返回毛尔甘那里，可毛尔甘却病倒了。不过，左上角的老人会告诉你宝箱有机关。再去找一次，就能发现秘道。这时，回村找铺着红地毯的房间，向房主要来“龙袍”(ドラゴンーブ)后再通过那条秘道好了。向西，看到井后向东，到达牢狱之村(ろうごくのま)后，刚要和一个怪物较量时，它突然停了下来，它说，它是巨人族的，也想打倒大魔王。它送给大家牢狱钥匙。众人进入城后立即被抓了起来，好在有刚得到的牢狱钥匙。然后，去找莱德克城的兵士长索尔迪，得到四套狱卒的衣服(へれるのふくつ)。

经过乔装后混入了居民区。和全村的人交谈，脱下衣服再问一次。耐克告诉酒吧老板说，安娜修女明天就要被处决了，老板让耐克立即去找道具店的老板，而道具店的老板又让大家去找一个叫“刚”(ゴン)的人。这个人在右下角，他让来路令耐克他们通过。道具店老板说告诉大家他们要起义的事情。耐克看到了正在处决犯人，于是上前打倒了狱卒，可卫士长多古马(ドグマ)和佐佐基尔(ゾゾゲル)把耐克打倒，并抢走了大家的衣服和钥匙。没了钥匙，大家只能先待在牢里，好在用不了多久村民就会把狱卒里的酒里加入迷魂药，狱卒被迷倒后就可以脱身了。

回到村里，见到了起义军的领袖冬涅拉(トンヌラ)，得到了四个力量种子和牢狱钥匙。在监狱室里先结果了佐佐基尔，再去房间里把安娜修女救出来。然后打狱卒长阿库巴(アクバー)和他手下，索尔迪让耐克去营救大贤者马萨尔(マサール)，可救出来的是大贤者的弟弟克里姆特(クリムト)，大贤者被大魔王关在黑暗之岬了。克里姆特将“真实之玉”(しんじつのオーブ)交给耐克，让他好去营救哥哥。这招致了大魔王迪斯塔姆亚的爆怒，他将大家都变成了石像和动物。

在西北方的黑暗之岬内，使用真实之玉就可以到达另一个地域。大贤者马萨尔被困在北方的小庙里。耐克等人没有办法，只好回去找克里姆特讨论对付的方法，克里姆特为了救醒兄长和耐克同行。击败魔王手下的两个怪物后，大家救出了大贤者马萨尔，脱离了梦境。在马萨尔兄弟的帮助下，大家来到了大魔王城——穆亚城(ムーアのしろ)。面对邪恶的大魔王，勇者们无畏地开始了漫长而艰苦的战斗……

终于，魔王被打倒，世界再度和平。

文/神罗

勇者斗恶龙Ⅶ～伊甸的战士

基本职业：

战士：せんし（战士）
武术家：ぶとうか（武道家）
魔法师：まほうつかい（魔法使い）
僧侣：そうりょ（僧侣）
舞蹈家：おどりこ（踊り子）
盗贼：とうぞく（盗贼）
吟游诗人：ぎんゆうしじん（吟游诗人）
水手：ふなのり（船乗り）
牧羊人：ひつじかい（羊饲い）
幽默大师：わらわせし（笑わせ）

上级职业：

战斗专家：バトルマスター（BATTLE MASTER）
バトルマスター ＝“せんし”＋“ぶとうか”
魔法战士：まほうせんし（魔法剑士）
まほうせんし ＝“まほうつかい”＋“せんし”
贤者：けんしゃ（贤者）
けんしゃ ＝“まほうつかい”＋“そうりょ”
超级明星：スーパースター（SUPER STAR）
スーパースター ＝“おどりこ”＋“ぎんゆうしじん”＋“わらわせし”
魔物猎人：まものハンター（魔物 HUNTER）
まものハンター ＝“とうぞく”＋“ひつじかい”
海贼：かいぞく（海贼）
かいぞく ＝“とうぞく”＋“ふなのり”
圣骑士：パラディン
パラディン＝“ぶとうか”＋“そうりょ”

究极职业：

神之手：ゴッドハンド（GOD HAND）
ゴッドハンド＝“バトルマスター”＋“パラディン”
天地雷鸣士：てんちらいめいし（天地雷鸣士）
てんちらいめいし ＝“けんしゃ ＋ スーパースター”
勇者：ゆうしゃ（勇者）
ゆうしゃ ＝ 练满任意 3 种上级职业

平时菜单中的指令：

はなす：对话　じゅもん：移动中可使用的魔法
どうぐ：道具　しらべる：调查
つよさ：角色能力　さくせん：战斗的策略

さくせん里的指令：

まんたん：使用后角色会自动使用回复魔法回复全员的 HP
そうび：装备武器／防具等
さくせんがえ：改变队员战斗中的策略
ならびがえ：改变队伍的排列顺序
どうぐせいり：指定个人或全员把除了装备中物品外全部所放进口袋くろせいり：整理口袋。这里分为第一项：按照物品分类排列，第二项：按物品名称的假名排列

さくせんがえ里的指令：

ガンガンいこうぜ：使用各种手段全力攻击
バッチリがんばれ：战斗时会使用辅助魔法
おれにまかせろ：全部战斗交给主角，其它人全员作辅助
じゅうもんつかうな：全员物理攻击
いのちだいじに：以辅助，回复为主
めいれいさせろ：指定每个队员下一步的行动

つよさ里的状态：

ちから：力量，影响攻击力
すばやさ：速度，影响角色战斗中的行动顺序
みのまもり：耐力，影响防御力
かしこさ：智力，影响魔法攻击力
かっこよさ：魅力／运气，影响战斗得到物品的几率和其他要素
こうげき力：现在的攻击力
しゅび力：现在的防御力
さいだい HP：HP 上限
さいだい MP：MP 上限
Ex：角色现有的经验值



在教堂里出现的指令：

おいのりをする：SAVE（存进度）
おつげをきく：告诉你还查多少经验值升级
いきかえらせる：复活
どうのちりょう：解毒
のろいをとく：净化，并解除诅咒

战斗中出现的指令：

たたかう：战斗
はなす：交谈
さくせん：改变战略
にげる：逃跑
こうげき：物理攻击
とくぎ：使用特技／必杀技，又分为攻击，回复和辅助三种

じゅもん:使用魔法,又分为攻击,回复和辅助三种
どうぐ:使用道具
ぼうぎよ:防御
そうび:装备武器/防具等

我们这个异想天开的故事发生在一个人们称为“伊甸”的小岛上,在这里人们过着幸福快乐的日子……我们的主角是小岛上一位渔民的儿子淳朴善良,对身边任何事物都有强烈的新鲜感,希望自己以后能成为像父亲一样的男子汉。

一天傍晚,女主角マリベル(译成:“玛丽贝露”,和主角是青梅竹马好朋友)和主角一起在看海,这时天色已晚,为了明天一年一度的“阿米特渔日”决定先回家休息。这时来到教堂里,神父告诉主角这个世界不仅仅是这个岛这么大,还有许多有意思的地方,主角心里决定以后有机会一定要到外面广阔的世界冒险……回到自己家,看到父(ボルカノ)母(マーレ)已经熟睡,于是上二楼休息。

第二天,母亲叫主角起床并告诉他父亲将要出海去参加一年一度的“阿米特渔日”并将父亲喜欢吃的“アンチョビサンド”交给主角。出屋后先在村里四处转转,调查一下木桶和瓦罐还有墙上的带子可以得到一些钱、药草和一些防具~。先去教堂向神父问好,寒暄后神父告诉主角时间不早了赶快去港口给父亲送行,来到港口将“アンチョビサンド”交给父亲。父亲让主角参观一下渔船,在船舱里看到藏在木桶附近的マリベル,看到主角后マリベル让主角小点声说话,不料被隔壁マリベル的父亲听到……(看来随后マリベル的大骂是跑不了了……呵呵,果然如此~)。从船舱出来,热闹的庆祝活动开始了,在大家的热烈欢送后渔船漫漫驶出渔村……

送别父亲后,主角在村里遇到国王派来的士兵,士兵告诉主角国王要召见他(地图西北的城堡),这时マリベル赶来要求和主角一同前往,同意后マリベル加入队伍(呵呵,经典的音乐再次响起)。两人在村里收集完情报后回家和母亲告别,当母亲得知主角要去拜见国王和キーファ王子(译成:“吉法王子”,和主角是从小的玩伴,也是マリベル的好朋友)时把キーファ王子喜欢的“小鱼のつくだに”交给主角。之后可以去教堂SAVE,然后从村北的小路出村。(在出村前可以先去村西的山洞,在山洞里好象隐藏着什么秘密,不管他,以后再来吧。)

出渔村フィッシエベル后先四处转转,发现西侧有一间小屋,进去可以和那里的人对话得到一些情报,在屋里可以找到一件比较差的防具。出屋后,在北方发现一处墓地,但现在无法进入。来到西北的城堡后,マリベル暂时离开队伍,在城下町里仔细搜刮一下坛坛罐罐,可以得到不少道具。另外,从城下町北侧的台阶来到地下后,发现这里住着一位奇怪的老人,另外在这里有一些道具,记得仔细调查啊。(另外在这里有一个用牢狱钥匙才能打开的门,看来以后才能再来)回到城下町,向北走来到王城。从卫兵处得知这里叫作“グランエスタード王城”。见到バーンズ国王后得知キーファ王子淘气,把王后的“形见の指轮”拿走了,并拜托主角把王子找回来。在城里仔细调查可以得到一些道具,(在一层楼梯的背面发现一个台阶,下去后发现一处用牢狱钥匙才能打开的门,里面有4个宝箱,另外,城里还有一处用牢狱钥匙锁着,看来城里还有不少秘密,不过只能以后再来了)

回到城下町,来到宿屋,看到刚才一直在大睡的酒鬼ホンダラ,寒暄后回到小渔村(フィッシエベル)。在村里找到マリベル,寒暄后来到港口,从路人口中得知王子告诉主角“在老地方见面”但是,这个老地方在哪里呢?仔细打听后得知在村北的的皇家墓地……回家看望母亲后来到村北墓地。

在皇家墓地里看到キーファ王子,对话后得到“王家の古文书”,使用“王家の古文书”后和キーファ王子对话,得知要进入皇家墓地需要“形见の指轮”,但是使用后依然无法进入,好象雕像的杖上少了什么东西,于是キーファ王子反回王城寻找其他可能性。回到小渔村(フィッシエベル)后去找マリベル,答应她揭开“王家の古文书”的秘密后告诉她。返回“グランエスタード王城”的城下町,来到地下那位神秘老人处,不答应他500元卖掉,之后把“王家の古文书”交给他研究。回到城下町,在这里听说酒鬼ホンダラ经常欠别人的钱,但最近好象得到了一块宝石……于是来到城下町东北侧酒鬼ホンダラ的房间,和他对话后从身上掉下重要道具“ホットストーン”。拿着“ホットストーン”返回墓地,把它放在雕像的杖上,这时出现了キーファ王子的留言,内容是让主角去城里找他。

回到“グランエスタード王城”,来到二层キーファ王子的房间キーファ王子告诉主角其它方法都试过了,但都没用。这时キーファ王子问主角“王家の古文书”在哪里?主角告诉他在一位老人那里研究,于是二人前往城下町地下的那位神秘老人处。之后キーファ王子加入队伍。(这时如果带着王子去见国王……~……)见到老人后,他已经解读了古书的内容,告诉主角只有心地正直的人在雕像面前虔诚的祈祷才能被选为封印的开启人。两人返回城下町后看到2个士兵正在寻找王子的下落……キーファ王子告诉主角先回家等我……

晚上キーファ王子找到主角一起来到皇家墓地,在这里两人在雕像前诚心祈祷成功的打开了封印。进入皇家墓地内部,主角看到一块石碑上的文字下意识的说出了文字的内容,这使キーファ王子感到很奇怪,但是主角说他也不知道为什么,不管那么多了,两人在一处有四个雕像的机关处从火台的左侧把火熄灭,然后走到右侧踩下机关进入密室得到“圣者のかぶと”继续前进来到一处有4个石像的地方(1,2,3,4,地风火水)。不过这里的门无法进入,右行进入一个房间,当来到一处天平的地方,踩下天平右侧的机关后,赶快进入天平坐侧封住的门,进入后一直向里走从一处狮子头雕像处得到“古代のカギ”,用“古代のカギ”开启刚才无法进入的门一直前进,根据提示:“光芒就是希望”走出循环迷宫。继续前进来到一处平台,绕到到对面把左侧的宝珠放置在又侧的支架上,之后水会退去,按原路返回。这时可以乘坐木筏来到水中央的平台,不过先不要着急进入,右行下台阶然后向上,来到一处有怪物石像的房间,不过这里没有任何提示,于是返回水中央的平台,进入后可从石碑上得到怪物机关的提示:按照不同颜色柱子所看到怪物,把怪物石像放在所对应颜色的机关上。返回有怪物石像的房间按照刚才的提示:把类似鱼的怪物推倒蓝色机关上、把火怪推倒红色机关上、把旋风怪推倒绿色机关上、最后把巨石怪推倒黄色机关上(当摆放正确后会听到一声响),之后得到“圣者のよろい”返回刚才有木筏的地方向下走,打开宝箱得到“圣者のつるぎ”之后左行,上台阶乘坐木筏继续前进得到“圣者のたて”。

返回有4处石像的地方,把四件武具从左到右分别按照“圣者のよろい”(铠甲)、“圣者のたて”(盾)、“圣者のかぶと”(盔)、“圣者のつるぎ”(剑)。成功打开机关后进入房间,这里可以SAVE,之后进入一间有许多火盆的房间,拿起右边红色的火把爬上左侧的梯子,点燃左侧石像的火把,之后根据提示把其余的火盆点亮;然后下梯子再拿起左侧蓝色火把,爬上右侧梯子点燃右

侧石像的火把，之后再根据提示把剩下的火盆点亮。成功后上方的门打开，进入后在几个房间内探索，得到2块“ふしぎなの石板黄”、“ふしぎなちず”，（在这里有一个用牢狱钥匙才能开启的门，以后再来吧）来到一间有黄色石台的房间，把刚才得到的2块“ふしぎなの石板黄”放在坐上角的石台上（可以按L/R旋转石板），摆放好后来到一个小型建筑上有火苗的房间，进入那个那个小型建筑之后走进蓝色旋涡。主角们这时被传送到另外一个地方，在这里可以看到河流出口处有七色的彩虹，好美！走出洞窟发现回到了刚才进入的皇家墓地，这时天色以亮，キーファ王子决定先各自回去休息。

回到渔村フィッシエベル后，看到一年一度的“阿米特渔日”已经胜利结束，村民们正在热烈欢迎归来的人们，村里非常热闹~好久没有看到父亲了，主角赶紧回家探望，回家后看到母亲已经准备了一顿丰盛的饭菜，（呵呵，原来那个酒鬼ホンダラ就是老爸的弟弟~）这时父亲说找到了一块怪怪的石板碎片并交给主角，得到“ふしぎなの石板黄”（看来又要去一次墓地拼石板了）。刚要出门酒鬼叔叔ホンダラ跑来问是不是拿了他的宝石，选择是还给了他。出门后去找マリベル，寒暄后离开渔村。来到“グランエスタード城”找到キーファ王子后，两人前往皇家墓地揭开石板之谜。

来到皇家墓地，マリベル赶来要求加入队伍。之后3人来到放石板的房间，把最后一块块石板放好后突然一阵强光将众人传送到一个另外一个地方。这时マリベル决定要回家，于是主角们也决定回家。刚走一会儿，听到女孩子独有的尖叫声……顺着声音赶过去后，发现マリベル被3只可爱的史莱姆怪物袭击。主角们轻松的击败了怪物后，マリベル大发脾气，说就是因为跟着你们才会遇上怪物的（キーファ王子……汗……这也叫怪物）。继续前进看到一位女战士，キーファ王子上前搭话到我们是从“グランエスタード城”来的，我是キーファ王子，他们是我的朋友。原来这位女战士名叫“マチルダ”，之后跟随队伍一起行动。

走出森林，在地图画面使用“ふしぎなちず”一看显示不知道在哪里，是没有去过的地方……一行人来到上放的村庄。村里最近受到魔物的攻击，整个村子没有一点生气，当主角来到一个小屋里，里面的孩子看到是人类，立刻跑过来把门关上，孩子告诉主角这里最近受到魔物的攻击，父亲为了保护我们受了伤，需要去东边的洞窟里找“绿色の宝玉”才可以，但是最近闹魔物没有人能去，并告诉主角如果遇到マチルダ一定要拜托她帮忙。在村里和其他村民对话得到一些情报，比如说这个村庄名称的来历等……



在村里整备好武器防具后，离开村庄“ウッドパルナ”前往东侧的矿山，在矿山的山洞里遇到マチルダ，寒暄后主角拜托マチルダ照顾那个小孩，之后マチルダ离开山洞。是一行人继续寻找“绿色の宝玉”，在这里的要点就是把相同颜色的水晶凑在一起，就可以开路。在洞窟的最深部找到了“绿色の宝玉”，这时マチルダ出现帮助主角将“绿色の宝玉”取出，并将“木の人偶”交给主角。得到“绿色の宝玉”后回到“ウッドパルナ”村，把“绿色の宝玉”交给那个小孩后，众人在宿屋里休息。这时マリベル和主角说好想回到フィッシエベル村，好想见到爸爸妈妈，这时主角早以进入梦乡……

晚上梦到マチルダ小时候的情景……

第二天早上起来，主角来到小孩“パトリック”家，看到他父亲恢复健康后很欣慰。为了感谢主角的救命之恩，パトリック的父亲决定和主角们一同前往东侧的高塔。众人来到高塔后，在这里击败把们的石头人得到“ふしぎなの石板绿”，进门后在塔里的宝箱中还可以得到一些武器/防具和一块“ふしぎなの石板红”，来到搭的最上部击败BOSS，这时マチルダ赶来，原来她的真面目也是魔物，接着和マチルダ战斗，战斗中她不会攻击，所以肯定会赢。击败マチルダ后，パトリック的父亲为了保护村子不再被魔物攻击要杀掉她，这时主角出手阻止了他。这时マチルダ醒过来说感谢マリベル，是她让自己找到了自我，并感谢她给的那些花种，说完后就变回人形消失了……

众人离开高塔，发觉大地又重回光芒……回到“ウッドパルナ”村后，发现村里有了些生气。众人回到和マチルダ初会的那个森林，这时那些花种已经开出了美丽的花朵，把“木の人偶”交给パトリック后主角一行人来到森林深处的传送点回到皇家墓地的神秘房间，这时众人决定先回去探望家人。主角和マリベル一起回到フィッシエベル村。回到家里，母亲正在为自己的失踪而担心，看到主角平安回来后松了口气。主角决定去“グランエスタード城”找キーファ王子，在此之前先去找マリベル，不过她很疲劳正在鼾睡中……来到“グランエスタード城”，城里正在为北方新出现的岛屿开紧急会议，于是在城下町的地下找到了キーファ王子，他告诉主角他会在フィッシエベル村的山洞里等主角，之后先行离开了。回到城下町，在酒鬼叔叔ホンダラ那里可以得到“すごい圣水”。

主角回到フィッシエベル村后在村西北的山洞里找到キーファ王子和マリベル，于是3人一起打开石板进入山洞内部，在里面找到了一艘小船，于是3人乘作小船向新出现的北方岛屿冒险……

来到“ウッドパルナ”村后，先搜刮一下这里的坛坛罐罐可以得到一些道具，之后和村民对话得到一些情报：在村里那座很高的建筑物是纪念他们的祖先，也是村里的英雄“ハンク”而建造的，村东的洞窟里有很漂亮的彩色石头可以买很高的价钱……在村西的小屋里的桌子上找到一块“ふしぎなの石板绿”，这时老奶奶告诉主角要是对石板敢兴趣的话可以去找在村中间的那位老爷爷，来到村中央找到老爷爷后，他告诉主角那块石板是从东边采掘场里找到的，如果感兴趣的话说不定那里还有一些，于是主角一行人前往村东侧的采掘场。来到采掘场，守门的人得知他们去找石板于是放主角们进入，在这里的要点和先前一样：把相同颜色的水晶凑在一起，就可以打开通路，不过这次的谜题比之前的稍微难一点，不过动动脑筋很快就可以通过~，在采掘场最深部可以得到一块“ふしぎなの石板赤”。

在新大陆得到2块石板后，众人返回家乡“グランエスタ城”，在城下町的井里可以得到道具“しんじゅ玉（珍珠玉）”。来到城堡处和左侧卫兵对话打开吊桥进入城里，在城里找到之前城

下町地下的那位神秘老人，帮助他让卫兵把铁门打开，进入后乘坐木筏来到护城河里，在这里绕道进入城堡后面的宝物库打开书柜的机关，在里面的宝箱中得到一块"ふしぎなの石板赤"。返回皇家墓地的"なぞの神殿"把3块"ふしぎなの石板赤"安放好之后被传送到里世界的新大陆。

来到里世界的新大陆后，一直向右下方向走来到"エンゴウの村"。按惯例洗劫完这个村子里的坛坛罐罐后，和村人对话得到不少情报：这个村庄的人都信奉火神。在村里找到这里的长老，对话后来到宿屋休息。第二天早上，村中央聚集了许多村民，于是主角也走过去看看发生了什么事，听村里的占卜师说火山可能会爆发，这时村里的长老出来带着占卜师回家研究对策。为了平息火神的愤怒长老决定晚上举办盛大的祭奠活动，在村里收集完情报后来到宿屋休息，晚上村里举行了盛大的祭奠仪式，和村民对话后找到村长接过火把，之后所有村民拿着火把向村西北的火山出发。

来到火山后，主角们把手中的火把投进火山口。之后和占卜师对话得知时间不多了，于是让开了身后的路，主角顺着这条路一直前进，到达火山口后，从这里向下走，中途有一个光柱可以回复HP/MP，好好利用，最后来到最下部。在这里看到一个魔物，与此同时最后一位村民把火把仍到火山口，接着火山爆发了……不要啊……

一觉醒来……呵呵~，刚才这只是个梦。在村里先与长老和占卜师对话，之后从长老那里拿着火把向火山前进。按照刚才梦里的路找到那个魔物，击败它后得到"ふしぎなの石板青"。消灭魔物后返回火山口，和村长与占卜师对话，发现这里有一股黑色火炎很是奇怪，这时走到长老和占卜师中间向着黑色火炎使用从酒鬼叔叔ホンダラ那里得到的"すごい圣水"，黑色火炎熄灭后，众人返回エンゴウ村休息，第二早上主角去找长老，之后去找占卜师得到一块"ふしぎなの石板青"。之后众人离开"エンゴウ"，从地图左侧的传送点返回"なぞの神殿"，这时キ决定返回王城看看，(来到传送门附近时，看到红色传送门上的火也点亮了，但是目前无法进入，以后再来吧）在回城之前通过蓝色传送门来到有七色彩虹的河口，在河边调查把之前装"すごい圣水"的空瓶装满七色河水，得到"七色のしずく"。之后众人向"グランエスタ"出发。

回到"グランエスタ"后在城下町得知国王正在找キーファ王子，于是众人前往城堡。在王宫里看到城下町的那位老人，这时国王已经知道了石板的真相，虽然他也想把世界恢复原样，但不愿意让自己的儿子去冒险，这时マリベル的父亲也同意国王的观点把マリベル强行带走……随后主角也被父亲领回家，到家后父亲问主角以后是否会继续冒险，选择2次是后父亲同意主角去冒险，但嘱咐主角如果遇到很大的危险，逃走也是一种勇气的……之后主角回房睡觉。

第二天主角起床后出门遇到マリベル，原来她昨天为了说服父亲也费了不少力气，之后マリベル加入队伍，这时2人决定去北方的火山岛去冒险。来到村西北的山洞，但2人推不动那个石门，只好返回村里再想办法，刚来到洞口，看到キ，之后キ也加入队伍。于是众人返回山洞打开石门坐船离开"フィッシエベル"。

坐船一直向北来到新出现的火山岛，进入现实世界的"エンゴウ"村后和村民们对话后，整理一下装备并仔细在村里探索可以得到一些道具，其中在占卜屋里和占卜师对话后调查村子宿屋前的木牌可以得到道具"まんまるボタン"，把他交给村里的小男孩后得到一枚小金币"ちいさなメダル"。之后前往村西北的火山，在这里除了找到不少道具和金钱外，还能得到一块"ふしぎなの石板绿"。之后众人返回火山口从这里的传送点来到"なぞの神殿"的红色的传送门，把"ふしぎなの石板青"安放在青色的石台上，之后众人被传送到里世界的一个小岛上。

进入岛上的村庄"ダイアラック"后发现这里的村民几乎都被变成了石像，在村北找到一个老人，对话后将"天使の泪"交给主角。晚上主角在宿屋睡觉时听到村里石像们的哀怨，于是出门调查所有的石像，从中得知一些关于这个村庄的故事，这个村庄仅存的老人就是50年前为了对付魔物而出村的战士，当他回到村庄时看到村里下着灰色的雨，之后所有人包括他的爱人都变成了石像……之后主角返回宿屋休息。

第二天早上来到昨晚破碎的石像所在的屋子，进入后调查这里的书柜，看到孩子写的字条，内容是：在他们的"秘密基地"附近的树旁有秘密……(呵呵，这里足足卡了作者10分钟~，参加DQ7的功略讨论)。根据字条的提示来到村西一处刻着字的石壁，调查在石壁左下方的树，在树的上方发现一个隐藏台阶。进入后经过秘道最后来到村里的石碑上方，在这里使用"天使の泪"，之后从村东的地下出来一个男孩，和他对话后得知他叫作"ヨゼフ"，之后和主角一起行动。进入刚才ヨゼフ出来的台阶，在这里得到一块"ふしぎなの石板黄"。带着ヨゼフ去见村里的老人，之后老人嘱咐主角将恐怖的灰色之雨的事情告诉大家，ヨゼフ的出现使老人又有了新的希望，主角也答应老人一定要找到解除石化的方法。和他们告别后众人通过传送点回到现实世界。

坐船来到现实世界渔村下方的那个小岛，进入村庄（移民们的村庄）后，看到这里一片荒凉，只有那个巨大石柱还健在，感觉好悲伤！在这里可以得到一块"ふしぎなの石板绿"。和这里的老人ジム对话后得知他要重建这里，但需要人手。如果在世界各地遇到想来这里的人可以让他们来这里建设（类似DQ3的那个村庄，看来以后一定有重要道具）。离开小岛后来到"なぞの神殿"把之前得到的所有"ふしぎなの石板绿"摆放好，接着被传送到里世界里的一大岛上。

先进入上方的村庄，在这里有许多动物。先在村里搜刮一下，可以得到不少道具和一枚"ちいさなメダル"，在村里和人们对话收集情报，但他们都不开口说话，所以一无所获，只好先出村来到村西的山洞。进入山洞后得到一些道具和金钱，另外还得到2块"ふしぎなの石板青"，最后来到山洞最深部，在这里有一个巨大的石棺，看来以后还得再来。还记得在现实世界フィッシエベル村西的小屋吗？那里有一个可以和动物沟通的人。所以只好定先返回现实世界。

众人来到フィッシエベル村西的小屋，进入后在小屋上方松鼠那里可以得到1个增加MP上限的道具，进入小屋和きこり对话后，他决定和主角一同行动去看看那个都是动物的村庄。众人再次来到里世界的那个有许多动物的村庄。原来这里受到强大魔物的攻击，守护这里的传说中的"白狼"和魔物战斗，但不敌被魔物关起来，后来魔物把村里人变成了动物的模样、而动物变成了人的模样。在这里搜集完情报后前往村西的山洞。在洞窟里跟着白狼来到之前的那个巨大棺材处，这时村里的那位少年也赶到并勇敢的向魔物挑战，原来他也是白狼的孩子，被在村里被魔物变为人形。击败BOSS后将它封印在棺材里，这时村里的人又恢复了人形。众人返回村庄后得知这里叫"オルフィー"，和村民交谈后与きこり和白狼们一起从传送点返回现实世界。来到"なぞの神殿"后，きこり和白狼先回フィッシエベル村西的小屋，而白狼少年"ガボ"(译成"加布"，是白狼的孩子，非常勇敢而且强壮)

决定和主角们一起冒险，之后正式加入队伍。

4人先来到フィッシエベル村西的小屋，きこり告诉大家那个被封印的魔物不会轻易就罢休的，一定会再出来做乱。坐船来到现实世界左侧新出现的大陆，来到オルフィー村，在村里好好调查可以得到一块"ふしぎなの石板绿"和其它一些道具，并且在村里找到一位想去ジム创建的"移民村庄"的人，告诉他地址后，前往"移民村庄"。

村里所有人都化装成动物正在举办"动物的感谢祭"活动，来到村长家，村长让主角调查衣柜后也化装成动物。之后参加他们的"动物的感谢祭"，在这里要连续3次找出女性化装的动物，马，狗，一定是女性扮装的另外有两头牛其中一只是女性扮装的，看你运气了~。胜利后从村长处得到奖品"モンスターずかん"（怪物图鉴，可以用来查看打败过的怪物次数和得到的经验值和钱）和村民们交谈后离开オルフィー村。

出村后在附近逛逛，来到上方的小屋得到一些关于河对岸村庄的情报，但目前无法进入。之后来到村西的山洞，在里面的宝箱中可以得到ガボ使用的武器和一枚"ちいさなメダル"。最后来到巨大棺材处并打开棺材，这时那位魔物先生已经没有魔力了~，变成了普通人。为了奖励他们的勇气将"ふしぎなの石板青"交给主角。离开山洞后，众人返回フィッシエベル村西的小屋，把魔物丧失魔力的事告诉きこり，这时きこり放心了。来到"なぞの神殿"。把之前得到的所有"ふしぎなの石板青"放置在石台上，之后被传送到里世界的新大陆。

来到小镇"フォーリッシュ"后，在村庄里仔细调查可以得到一枚"ちいさなメダル"、一块"ふしぎなの石板赤"和其它道具，另外，这里的武器防具也很不错记着要购买。在小镇里和大家交谈后得知：这是一个受拥兵保护的小镇，在小镇的西南方还有一座"フォロッド"城，在东北方有一个兵团，经常侵略这里。这时，小镇里的士兵长召开完作战会议后离开。主角和大家对话后也离开小镇前往西南方向的"フォロッド"城，刚要进入王城，守门的卫兵拦住主角说这里只有军人才能进入，于是主角在城右侧的小屋里参加并通过测试成为雇佣兵，之后士兵告诉主角去城里见国王。

在城里见到国王后，国王很高兴主角们加入抵抗"からくり兵团（机械兵团）"侵略的行列，这时トラッド兵队长赶来向国王汇报后，叫主角去参加作战会议。现在城里好好转转，可以得到不少道具另外可以得到一枚"ちいさなメダル"。之后来到成西南的小屋，在这里召开作战会议，会议上トラッド兵队长让大家想想该如何对付机械兵团，最后也没有找到机械兵团的弱点，会议结束后和其他士兵交谈，决定请住在城西的精通机械的ゼボット来帮忙。于是众人赶往城西的小屋，在小屋里可以看到各式各样的机械……见到ゼボット后，和他说明了来意，ゼボット告诉主角让他哥哥トラッド兵队长亲自前来，就答应帮助他们，于是主角返回フォロッド城，来到作战室トラッド兵队长让主角去了望台看看情况，这时一伤兵近来报告"フォーリッシュ"已失守，大批机械兵团正向这里发进，这时トラッド兵队长传令让所用士兵和拥兵准备好作战，之后和主角前往城西找ゼボット帮忙。

见到ゼボット后，トラッド和他聊了一会儿但是仍然没有得到ゼボット的帮助，正在众人离开小屋时，杀来一名机械兵，但是突然自己停止行动了，这时ゼボット赶来叫トラッド帮忙把机械兵运到屋里仔细研究一下……这时トラッド让主角先回フォロッド城。众人回城后看到机械兵已经杀到，于是和它们进行战斗。之后ゼボット也赶来，利用特定的频率将机械兵的思维回路打乱，控制了局面。之后トラッド让主角先去休息，等第二天再召开作战会议。

第二天召开完作战会议后，主角向东北方的机械兵团总部发进。到达后トラッド他们也赶来，之后利用ゼボット机械兵将这里的敌人混乱，之后主角一行人潜入机械兵团内部，在里面可以得到一块"ふしぎなの石板赤"，来到机械兵团最深部进行BOSS 2连战，胜利后ゼボット他们也赶到控制了这里的局势，之后众人返回フォーリッシュ，和小镇的居民们交谈后ゼボット赶来叫主角返回フォロッド城。回到フォロッド城，在城里看到人们列队迎接胜利回来的战士，情景非常热闹，国王接见了主角和ゼボット兄弟，当国王问ゼボット想要什么做为奖励时，ゼボット说不想要什么奖励，之后离开了王城，公主叫着ゼボット的名字跟着跑出去……接着，国王给予主角"どくがのナイフ"作为奖励。离开城堡后可以在城西南的作战室得到佣金，之后主角一行人离开フォロッド城，通过地图西北侧的传送门回到现实世界。

主角们乘船来到现实世界中的フォーリッシュ镇，在小镇西侧屋里的宝箱中可以得到一枚"ちいさなメダル"（注意其中一个罐子里有怪物），在城北的屋里有一个宝箱被锁着无法打开（看来只好以后再来了）另外，在宿屋里找到一位想去建设"移民村庄"的人，告诉他地址后，前往"移民村庄"，和小镇的居民交谈后得到一些情报，之后离开这里去フォロッド城，在城里有许多学者在研究机械兵，进城后见到フォロッド国王——フォロッド七世，他是一位非常年轻的国王，最近决定去西边的"禁断の地"去冒险。在城里仔细调查可以得到一枚"ちいさなメダル"和一块"ふしぎなの石板绿"。正当フォロッド王要率领士兵出发时，学者"アルマン"赶来阻止，不过没有成功，于是拜托主角去劝阻フォロッド王。之后主角一行人前往位于フォロッド城西侧的小屋，进去后看到ゼボット的白骨和那个机械兵エリー，出门后看到フォロッド王也来到这里并把机械兵エリー带回国研究……回到フォロッド城后，フォロッド王下令让城里的学者研究机械兵エリー，这时アルマン赶来劝阻フォロッド王，并要求把机械兵エリー送回原处，结果被フォロッド王下令关进地牢。之后主角来到地牢看望アルマン，他让主角去フォーリッシュ镇取机械兵エリー的零件。

一行人前往フォーリッシュ镇，在教堂里又找到一位想去建设"移民村庄"的人，告诉他地址后，前往"移民村庄"。在小镇东侧的小屋内从一位小女孩口中得知零件埋在镇中央池塘上方的木筒下，根据小女孩的提示得到"からくりパーツ"，之后众人赶回フォロッド城，把"からくりパーツ"交给アルマン，之后アルマン化装成士兵和主角前往城东南的研究室，把零件装好后机械兵エリー再次复活，这时フォロッド王赶来，当他了解到机械兵エリー的身世后，决定将机械兵エリー送回原来的家。アルマン对フォロッド王作出的决定感到十分欣慰。于是众人将机械兵エリー送回城西侧的小屋，之后在旁边小屋的宝箱里得到一块"ふしぎなの石板赤"。回到フォロッド城后看到学者们又重新开始了机械兵的研究，会见フォロッド王后离开フォロッド城来到フォーリッシュ镇，在小镇右侧的屋里找到アルマン和她的孙女，アルマン非常感谢主角，表示一生也不会忘记主角的恩情，之后从アルマン孙女处得到一块"ふしぎなの石板赤"。出フォーリッシュ镇后，来到东北方以前的机械兵总部，在这里可以得到一枚"ちいさなメダル"和其他一些道具。离开机械兵总部后过桥来到一个奇怪的建筑物前，进入后，发现这里有一扇门无法打

开(看来以后再来吧),在屋后的池塘里有一朵巨大的莲花,看来这里以后一定有秘密……

众人来到"なぞの神殿"后把之前得到的所有"ふしぎなの石板赤"安放在石台上,之后被传送到里世界的新大陆,往东北方向走来到村庄"グリンフレーク",这里的情景和"ダイアラック村"一样,所有的村民都被石化。来到村中央大屋的屋顶击败魔物后使用"天使の翼",使村民复原(在这座建筑物里有一个宝箱,被锁着无法打开,以后再来吧)。之后下楼,这时村里好像发生了什么事,于是从村中央的大屋后门进入种植药草的庭院,原来种植药草的园艺师的儿子"ペペ"出了事,在大家恢复知觉后ペペ依然没有醒过来,之后众人把ペペ送到园艺师家里。和所有村民们对话后得知原来村中最大的屋子是"ボルック"先生住的地方,ボルック靠经营药草生意发了财,他的儿子"イワン"很喜欢村里的女孩"リンダ",最近一直在向她求婚。由于リンダ父母生前欠了ボルック先生许多钱,所以如果能嫁给イワン就能顺理成章的把债务抹掉。但リンダ和ペペ之间好象又有微妙的关系……

来到道具店2层遇到リンダ,她告诉主角自己和ペペ之间真的没有什么关系。之后大家返回ボルック家,在イワン的房间看到他正在和女佣在幽会,这时女佣吻了イワン一下,イワン惊呀的说,你干什么?女佣告诉イワン说:"リンダ和ペペ这样已经不知道有多少回了……""不会,不会这样的……"イワン生气的跑出屋。来到道具屋二层找リンダ,正好イワン也在这里,上楼后听到要债人和リンダ的谈话,リンダ说自己现在没有那么多钱,所以决定和イワン结婚,希望这样就可以把债务一笔勾销。刚从道具店出来,看见リンダ慌张的跑出来,于是决定跟着リンダ看看到底出了什么事,在ペペ休息的房间里找到了リンダ,她正在为ペペ担心……主角和ペペ的父亲与リンダ交谈后决定帮助他们找药,从ペペ父亲处得知在东方有秘药治疗ペペ的病。

但是目前也不知道这村子在世界中的位置,不知道ペペ父亲所说的东边是哪里。大家可以先去村西北的洞窟,在里面找到2块"ふしぎなの石板绿"和一枚"ちいさなメダル",并打败一个BOSS。之后返回村子和村民对话以获取更多关于秘药的情报,在宿屋地下的酒场遇到一个战士打扮的人,他说他为了买药草经常来往于エンゴウ和グリンフレーク之间,看来エンゴウ一定有使用药草的医生,说不定能找到治疗ペペ病的药,于是决定前往エンゴウ村。从西南侧的传送点返回"なぞの神殿",然后从左上角石台的传送点来到火山岛。进入里世界的エンゴウ村,去道具店找占卜师,但是她目前不在,听说去了长老家,于是在长老家找到占卜师,她把最后的秘药"パミラのひやく"交给主角。接着主角们返回里世界的グリンフレーク村。刚进村后看到ペペ的父亲,于是告诉他已经找到了秘药,之后前往ペペ处……

来到ペペ处后看到大家都在这里,于是马上对ペペ使用"パミラのひやく",真不愧是秘药,ペペ刚服下,马上就有了知觉,而且看来好象已经完全康复。之后イワン对父亲说既然ペペ已经康复,那么晚上就宣布那件事吧……之后主角回ボルック家休息。晚上,ボルック家里的女佣叫主角去村中央的庭院参加活动,好象ボルック要宣布什么事情……

来到庭院后ボルック告诉主角请先随便吃些点心,一会儿有事情宣布,于是主角们先在庭院里转转。当来到庭院后面时,听到ペペ与ボルック家女佣"カヤ"的对话:カヤ鼓动ペペ和リンダ一起私奔,之后自己就可以和イワン在一起了……众人再次来到活动现场和ボルック对话,得知他要在今天宣布リンダ和イワン的婚事。之后ボルック正式向大家宣布……就在这时下起了大雨,众人以为是让他们石化的灰色之雨,于是各自跑回家,这时主角在庭院后见到ペペ与リンダ的谈话:リンダ想和ペペ一起私奔,说现在是最好的机会,如果现在不逃走,恐怕以后再也没有机会了,但ペペ拒绝了リンダ自己一个人离开……,来到ペペ家后没有见到ペペ回家,于是众人前往リンダ的住处,在这里看到イワン在焦急的等リンダ。之后众人在村口找到ペペ,他说自己已经决定要离开グリンフレーク村,让主角代自己向大家道别,キーファ王子和ペペ说,为什么不能和リンダ一起努力还清所欠的钱呢,ペペ表示,他也想这样,但现在已经太迟了,之后一个人来开了村庄……

第二天早上ペペ的父亲和主角说ペペ这个不孝子,不辞而别,以后再也不想见到他了。之后来到リンダ的住所,看到イワン依然在楼下等リンダ,而リンダ依然想着ペペ……之后众人通过西南的传送点返回现实世界的"なぞの神殿"。坐船来到现实世界的グリンフレーク村,发现这里已经没有人居住了。在这里可以找到一块"ふしぎなの石板绿"和一位想去建设"移民村庄"的人,告诉他地址后,前往"移民村庄"。之后在地图西北方的小屋里(这个小屋就是里世界中的那个山洞)可以得到一枚"ちいさなメダル",并且听到一些关于大魔王的传说。

之后来到グリンフレーク村遗址北方的"メモリアリーフ村",原来这里的住民就是从グリンフレーク村移民过来的。按惯例先调查一下村里的坛坛罐罐可以得到一块"ふしぎなの石板黄"和其它不少好东西。在这里和村民对话得知,创建这个村庄的先祖好象一生都没有结婚,至于为什么他们也不知道……向村北走来到修道院,在通往修道院路上的小屋里可以得到一枚"ちいさなメダル",另外在山顶上的池塘边还有一个宝箱上了锁(以后再来拿吧)。在池塘下方爬下梯子进入山洞,看到这里有一种五颜六色的药草,(看来以后一定会有用)。来到修道院后在右上方看到了リンダ和ペペ的墓碑……

众人来到"なぞの神殿",把之前得到的所有"ふしぎなの石板绿"放置在石台上后被传送到里世界。向西南方向走来到部落"ユバール",这里好象正在举行某种仪式,在部落里仔细调查后得到一块"ふしぎなの石板青"和一枚"ちいさなメダル"。和部落的住民对话后得知这里是信奉大地之神的民族,他们的使命就是让神复活……没过多久仪式宣告结束,人们从帐篷里出来,族长当众宣布选出了新的舞者ライラ,之后主角来到族长的帐篷,在这里有两个宝箱上了锁无法打开(以后再来吧)由于最近魔物经常变成人形作恶,所以他们怀疑主角是魔物变的,事实澄清后和族长对话可以SAVE。出帐篷后和族人们对话得到不少情报:ライラ她们明天要去位于西方山脉的神之封印祭坛参加使神复活的仪式。找到ライラ后得知因为她胸前拥有神的纹章,所以必须背负着使神复活的命运……从ライラ的帐篷出来后和キーファ王子对话,之后去下方取"グレイプのグラス"交给キーファ王子,之后两人进入ライラ的帐篷,这时ジャン赶来看到主角们和ライラ在一起,于是以ライラ婚约者的身份命令主角们出去……

晚上部落里受到魔物的攻击,キーファ王子轻易的击败魔物保护了ライラ,但ライラ的父亲却被魔物攻击中了毒,这时キーファ王子决定自己留下照顾ライラ和她父亲,让主角陪ジャン去参加复活仪式(这个重色轻友的家伙……~)。第二天早上一行人向西北方发出,众人来到山洞后扎营休息了一夜,(和族长对话可以SAVE,调查坛子可以得到加速度的道具)天亮后继续赶路,出山洞后向下走来到右下方的部落,在这里可以看到湖水中的"神之祭坛"从族长处得知:根据古文书的记载,需要找到2个神器才

能解开封印。和这里的人对话后去帐篷里休息，醒来后ジャン通知主角去山洞寻找神器，之后和主角一起行动。

众人进入上方的山洞，在洞里有许多宝箱，仔细调查后可得到一枚“ちいさなメダル和其它许多道具，众人根据山洞石碑上的提示，在经过简单的迷宫后来到祭坛前，安放好大地之铃接着湖水退去，这时可以从之前无法进入的地方得到一块“ふしぎなの石板黄”，一枚“ちいさなメダル”和其他一些道具。继续向下走来到湖底的“神之祭坛”，与众人交谈后和ジャン一起进入神之祭坛，在祭坛里ジャン将2种神器收集好后，キーファ王子和ライラ赶到这里，不过ライラ为了赶路脚受了点伤……这时キーファ王子主动要求搀着她出去……回到外面后正要举行仪式，这时长老说，现在还不到解除封印的时候，但是ジャン执意要和ライラ前往解除封印让神复活，这样，他和ライラ的使命也就完成并可以和ライラ结婚了，长老看劝阻不了ジャン，只好让他们试试。仪式完毕后，周围没有任何迹象，显然仪式失败了……接着ジャン告诉大家他虽然喜欢ライラ但自己也具有神的纹章，所以不能和ライラ结婚，之后一个人离开……这时ライラ也表示自己以后也要按照自己的意愿走自己的路……

众人返回ユバール，休息时キーファ王子告诉主角，他以前就发现主角手上的纹章，猜想和ライラ一样，也一定会有自己宿命，真的很羡慕主角……夜里キーファ王子想了许久，最后决定留下来保卫ユバール和心爱的ライラ。第二天早上，キーファ王子和部落里的战士比武以获取保卫部落的资格，胜利后族长叫主角和キーファ王子前来，向全部落表示对主角他们的感谢。之后众人唱起了感谢的赞歌……接下来是伤感的别离，キーファ王子送主角返回现实世界时交给主角一封亲笔信和所有的装备(还算他有良心啦……)并拜托主角把信交给自己的父皇。

回到现实世界，来到“グランエスタード王城”将キーファ王子的亲笔信信交给国王后得到一块“ふしぎなの石板青”。之后坐船来到新出现的大陆，在位于这块大陆上方的挖掘现场可以在井里得到一枚“ちいさなメダル”和一块“ふしぎなの石板青”。之后前往“なぞの神殿”，把之前得到的所有“ふしぎなの石板青”放置在石台上后被传送到里世界的一个岛上。

来到岛上右上方的小屋和村人对话后得知这附近有一座“ダーマ神殿”，可以进行专职(终于找到ダーマ神殿了……感动的流泪;)，另外这里有2个锁着的宝箱(以后再来吧)。在这里有一个战士摸样的人和主角说他正要去“ダーマ神殿”专职，说完后离开小屋……在这里的井户下有一个游乐场，可在这里买代币换取一些奖品。之后众人也决定前往位于小屋西北方的“ダーマ神殿”。

来到“ダーマ神殿”后在这里进行专职，和神官对话并选择好职业后，神官让他们到上方的水池里进行洗礼，不料被某种魔法传送到“ダーマ神殿”下方村里的池塘中，在这里和村民对话后得知：这是一个被魔物控制着且没有名字的村庄，被人们成为“地上的牢狱”，在这里魔法被禁用！这点请大家注意。村庄目前由“スイーフ”掌管，使这里成为一个弱肉强食的村庄。在村里仔细调查可以得到一枚“ちいさなメダル”，另外在道具屋可以买到“どうぞくのカギ”(盗贼的钥匙)这回可以打开以前锁着的宝箱了~。当来到村东的酒吧入口时看到魔法战士“カシム”从酒吧走出说要去保护大神官大人……之后众人进入酒吧，在这里可以得到一些关于村里的情报，另外可以在酒吧柜台后得到一枚“ちいさなメダル”。出酒吧后在村上方遇到几只魔物，从他们的谈话中得知“魂之剑”的情报，只要用自己的剑杀死5个人，他们的灵魂就会付在剑上，而那个杀人者就可以获得自由和地位，就像恶魔神官“アントリア”一样。这时スイーフ也赶来，看到主角这个新面孔后告诉主角自己是这里的管理者，之后和他进行战斗，由于不能使用魔法被スイーフ击败。醒来后，发现自己在村东南少女“ネリス”的家中，这时魔法战士カシム来到这里把药交给ネリス并让她好好休息后离开……从ネリス处得知由于她患病在身所以一直由カシム照顾自己和弟弟“ザジ”的生活，之后她感觉有点发热，让主角自己保重后回房间休息。

出屋后听到カシム和盗贼“フラール”的交谈，得知フラール想加人保护大神官フォズ的亲卫队并救出大神官，カシム决定看一下フラール的表现，只后一个人出村。和フラール交谈后他说刚才也看到主角和スイーフ的战斗，很佩服主角的力量，并邀请主角和自己一同去村西的山洞营救大神官，之后フラール和主角一起行动并得到道具“奇迹の石”(可以在战斗中恢复HP)。众人来到村西的洞窟，在洞窟里遇到了2个魔物在把守，这时フラール和主角说魔物很强，自己先溜过去看看情况让主角在这里等一下，不料中途发出了响声，这时魔物们向主角的方向赶来，而フラール已经绕过看守离开的洞窟。没办法只好战斗，由于魔物很强，主角再次被全灭……

醒来后发现自己在村里ネリス的房间，这时ネリス过来告诉主角村里的神父要见他，但是现在天色很晚让他在这里先休息。这时ザジ说留主角他们在这里不太安全，而且那个カシム好象对姐姐不怀好意，在这里我们不应该相信任何人。说完一个人离开的小屋，ネリス也跑出去追他，于是主角们也跟着出去，最后在酒馆见到ザジ和カシム，他告诉カシム以后不要在缠着姐姐，也用不着麻烦你来保护我们……说着离开了酒馆。离开酒馆后没走多远，听到附近一声惨叫，于是向急忙赶过去。原来村里战士摸样的人杀掉了一个士兵，并说现在还差4个人的灵魂，这时スイーフ出来看到那个发狂的杀人者，之后追过去，这时杀人者回头向村北方向跑去，这时他已经杀红了眼，一路上又杀了2个人，最后在村上方杀掉スイーフ的随从后，スイーフ要求和カシム和自己联手解决掉杀人者，只后两人一起攻击……杀人者敌不过两人，歇斯底里的说，还差一人，再有一人的灵魂就……这时他看到旁边的ネリス，于是恶狠狠的冲过去举剑就砍，没想到ネリス的弟弟冲过来替姐姐挨了这一刀，之后不支倒地。这时杀人者大喊：“魔物们快出来，我已经杀了5人……请赐予我力量吧……”(我是西瑞……呵呵，我看气氛太……紧张了……之后作者被愤怒的读者们乱棒打扁……)这时魔物真的出现并夸奖了他的勇气，接着带着他和其它5人的尸体一起消失了。

回到ネリス的家，ネリス请求主角和カシム一起经过西方的山洞去拯救大神官并解放弟弟的灵魂。答应后カシム和ネリス先行离开并让主角去山洞的4层找他。于是主角们也在村里整备好装备后向西方的山动出发。来到山洞4后听到カシム对ネリス的甜言蜜语，之后众人来到カシム所在的集落，在这里见到了盗贼フラール和其他要拯救大神官的人们。在这里主角可以先和众人对话得到一些情报，另外在井里仔细调查可以得到一枚“ちいさなメダル”。会见完神官长后来到右上方的口，在这里カシム和フラール决定和主角一起去营救大神官，之后2人和主角一起行动。进入山洞后发现上方有一扇门锁着无法进人(以后再来吧)，在山洞的迷宫的宝箱里可以得到一枚“ちいさなメダル”，之后在地下牢房的罐子里又可以得到一枚“ちいさなメダル”。在牢房的最深处发现了大神官フォズ被困在结界里，于是主角去寻找破坏结界的方法，上台阶后在特定地点推下石头把结界水晶打

碎。这时结界被解开，主角见到大神官后刚要说话，不料之前在山洞击败过主角的魔物赶来，不过大神官暂时吸取了魔物的力量使主角们轻易的击败了魔物，这时カシム让主角保护大神官自己和フラール先去通知神官长，并约定在集落碰头。

主角带着大神官フォズ返回集落后人们一片欢呼，看到大神官平安回来，大家心里又有了新的希望。来到大神官长的房间后却没有见到他，这时フラール察觉ネリス的性格和以前有点不同，由于事态紧急也没多想。之后从フォズ处得到通往“ダーマ神殿”秘密通道的钥匙“ダーマのカギ”。只后众人从集落东北的山洞来到通往“ダーマ神殿”的秘密通道，主角刚赶到，ネリス急忙让主角拿出钥匙开门，这时カシム突然向ネリス说：“你到底是什么魔物”，这时变成ネリス的魔物变回原形，并告诉カシム说大神官长和女孩已经被他们关起来，女孩目前没事，至于大神官长嘛，已经被吃掉了……之后附在ザジ的身体上和主角们战斗，击败魔物后ザジ的灵魂得到解放，之后众人从秘密通道前往“ダーマ神殿”，在秘道的宝箱里可以得到一枚“ちいさなメダル”，另外在秘道中的一个奇妙建筑物处众人恢复了使用魔法和特技的能力。来到“ダーマ神殿”后得知要和魔王的手下以武斗会的形式夺取“ダーマ神殿”的控制权，比赛规则是4VS4的形式，谁赢到最后就可以接管“ダーマ神殿”。

由于主角只有3人，所以只好在“ダーマ神殿”里寻找其他伙伴加入，先在这里转转，可以得到一些道具，之后找到ザジ，他决定为了保护姐姐和主角一起出战。当赢得比武胜利后，出现两个魔物带着主角离开，之后众人向“ダーマ神殿”上部发进，途中大神官フォズ赶来和主角一同前往。在通往“ダーマ神殿”上部的路上可以得到一块“ふしぎなの石板黄”和一枚“ちいさなメダル”。众人在最上部找到BOSS：恶魔神官“アントリア”。经过艰苦的战斗终于击败了アントリア，“ダーマ神殿”再次恢复和平，第二天早上众人遇到ザジ他说自己想成为一名剑士，于是开始了自己的新生活。来到大神官フォズ处可以正式进行专职了。出“ダーマ神殿”后众人再次来到“ダーマ神殿”下方的村庄，在村里残留的宝箱中可以得到一块“ふしぎなの石板黄”。

众人返回现实世界后，坐船先来到现实世界西南方“ダーマ神殿”东南方的小屋，在这里和大家对话后可以得到一些情报：听说最近“ダーマ神殿”附近经常出没山贼……另外，在这里的酒馆可以找到一位想去建设“移民村庄”的人，告诉他地址后，前往“移民村庄”。离开小屋后向西北方走来到“ダーマ神殿”在这里又找到一位想去建设“移民村庄”的人，告诉他地址后，前往“移民村庄”。在神殿地下一层仔细调查可以一得到一块“ふしぎなの石板黄”和一枚“ちいさなメダル”。另外，这里还有一个神父可以让你重新起名字。和“ダーマ神殿”的人们对话后得到一些情报：在地图东南有一座小岛，到上有一个名叫“メザレ”的村庄，村里人会使用会飞的魔毯；在“ダーマ神殿”下方的废墟里经常有山贼出没……之后众人离开“ダーマ神殿”。

进入“ダーマ神殿”下方的废墟后，受到了之前传闻的山贼的袭击，这些家伙很强，一定要小心应战。打败他们后在西方洞窟里找到山贼团的总部，进门时选第三项便可通过（其实选择其他两项也非常有趣，可以试试~），在山贼团总部打倒他们的BOSS后（注意BOSS很厉害，应多练几级）得到一块“ふしぎなの石板黄”，调查BOSS附近的衣柜可以得到“さんぞくのカギ”之后打开这里的铁门，可以得到一枚“ちいさなメダル”和其它一些道具。



坐船来到地图东南方小岛上的“メザレ”村，在这里仔细调查一翻可以得到不少道具，其中在井户里可以得到一块“ふしぎなの石板黄”。另外，在这里可以找到2位想去建设“移民村庄”的人，告诉他地址后，前往“移民村庄”。和这里的村民对话得知村里有一个叫做“ニコル”的人非常奇怪，听他自己说他先祖曾经参加了和大魔王的战斗，并且拥有一块神奇的魔法飞毯。每当有旅客路过这里他就会给他们讲述自己家族的历史和演示飞毯。于是主角们在村西北找到了ニコル的家，果然他和主角讲述了自己的家族史，并说要送给他们一块举世无双的魔法飞毯。在村下方树林里找到通往地下的台阶，进入后在里面找到了ニコル，之后带着主角来到他所谓的“宝物库”并把“魔法飞毯”交给主角，在这里还可以得到许多道具，包括一枚“ちいさなメダル”和一个“ホイミスライムの心”（转职用道具）。之后主角出村使用魔法飞毯，真是¥% －%¥*……*#¥……，回到村后マリベル气愤的说：“ニコル这个骗子，拿普通的毛毯充当什么魔法飞毯，不如卖了还能得几个钱……~”回到メザレ村将毛毯还给ニコル。之后前往“なぞの神殿”，把之前得到的所有“ふしぎなの石板黄”放置在石台上后被传送到里世界的一块新大陆……

来到新大陆后向北走来到沙漠中的一座废城，在城的地下阅读了一些古文献得知这里是受到大地精灵保护的土地。继续向下层走，当众人来到一间有许多骷髅的房间时遇到一位名叫“ハディート”的青年，他告诉主角这里是沙漠住民的墓场，到了晚上会有魔物出现，让主角去城东的村庄休息，进村时只要说出自己的名字就可以了。众人来到城东的小村后和守门的人交谈后得知，他们的村庄由于有巨大的魔法罐，而且受到了大地精灵的守护，所以很安全。在村里和村民们交谈后可以得到一些情报，另外在村口右边的小屋里可以得到一枚“ちいさなメダル”。之后众人来到村北长老的家，和长老对话后，长老说现在天色以晚，让主角先去2楼休息。在楼上右侧的小屋里得知原来在城堡里遇到的青年ハディート就是长老的孩子，之后众人回房休息。

第二天早上，村长家的女孩告诉主角村长要见他们，于是下楼找村长对话，从对话中得知他们之前所在的城堡被魔物摧毁而女王也失踪了，魔物抓了许多人去给他们建造神像，由于魔物十分强大并不是以一两个人的力量就能消灭的，所以让主角他们尽快离开这里。离开村庄后主角们再次来到那座沙漠中的废城，这次在城堡里遇到一个魔物，这时ハディート赶来，看到主角后责怪他为什么明知这里有魔物还要来。之后和魔物战斗，由于有ハディート参战魔物很快就被击败。魔物为了求ハディート饶命把一件饰物拿出来给他看，ハディート一眼就认出那是女王的饰物，之后一把抢过魔物手中的饰物并顺手干掉了它。ハディート说这里太危险要带主角返回他们的村庄，但这时沙漠里刮起了风暴，没办法只好返回地下休息，并把城里的骷髅全部收集起来并给他们立上墓碑。第二天早上众人返回城东的村庄，村里人都非常高兴看到ハデ

ィート能平安回来。之后ハディート和父亲交谈了许久，长老问儿子找到女王和龙神“ティラノス”的下落没有，ハディート告诉父亲还没有找到，并把从魔物那里得到的女王的饰物拿给父亲，之后从饰物中找到一封信，阅读后得知这是女王フェデル写给大家的信。之后长老将“さばくのお守り”交给主角让他去村里找村民对话可以得到他们的帮助，从村们口中得知“ティラノス”的头上有一只金色的角，并且生活在水中……从村右边的小屋里来到地下后发现这里有一扇门锁着，里面有一些宝箱（以后再来吧），出村后在西方河流岸边“ナイラ”看到ハディート在这里寻找“ティラノス”的下落，不过目前这里也没有什么迹象……

由于在里世界找了很久依然没有找到“ティラノス”的线索，所以先回到现实世界四处转转寻找情报，最后在西大陆北方的“挖掘现场”的小屋里找到一位学者（由于没有提示，笔者差点把整个大陆都翻了一遍~），与其对话后得知他正在研究一种龙的化石，而且特征与“ティラノス”极为相似，于是主角把事情告诉学者，并把“さばくのお守り”拿给学者以证明他说的完全真实。之后这位学者决定和主角前往里世界寻找“ティラノス”线索，并得到道具“古代の化石”。（另外在“挖掘现场”里还有一个宝箱由于有人把守暂时无法得到，以后再来吧）带着学者来到里世界沙漠上方的城堡后，面对这么多活生生的古代建筑，两只眼睛都不够看了……

主角再次来到城东的村子，在长老的屋里和大家对话后得知长老由于日夜操劳身体可能快不行了，他现在他唯一的希望就是能再见自己孩子一面，但是他出去寻找“ティラノス”一直没有回村……正要离开时看见ハディート进来，见到父亲后说了很久，交谈后主角把“ティラノス”的化石拿给长老看，得知“ティラノス”已经绝迹后，决定把长老的位子传给儿子ハディート，并让主角在自己的葬礼上把“ティラノス”的化石送到它应该在的地方（村西的河流岸边“ナイラ”），之后幸福的离开的人间。

第二天主角们来到村西的河流岸边“ナイラ”，和大家对话后ハディート给父亲举行了水葬。之后和ハディート对话，他让主角把ティラノス的化石也放到水里让它安息。之后在河边使用“ティラノスのほね”。在大家要离开时，ティラノス奇迹般的复活了。于是主角和ハディート一起坐着ティラノス来到河流下游的魔物老巢。进入后击败2个魔物救了女王的侍女，之后她会帮你回复HP/MP，进入魔物巢穴的内部，阅读石台上的文字后得知要出示和沙漠村民友好的信物，门才会打开。于是对着石台使用“さばくのお守り”，这时左下的门打开，把狮子的石像送到左下的石台上，听到一声响，右上的门也打开，之后把龟的石像送到右上的石台，鹰的石像送到右下的石台上，最后把蛇的石像送到左上的石台，之后上方的门打开进入后经过铁丁地上楼梯见到女王フェデル和ハディート，之后和フェデル对话得知魔物很强，让主角赶快去帮助ハディート，之后得到“黒いカギ”众人继续向上层走，可以在宝箱里得到一枚“ちいさなメダル”。最后找到顶层的魔物，经过一场苦战终于干掉了它，之后女王赶来和主角一起把石像上的宝石取走，众人返回村庄，晚上村里举行了新长老接任仪式……

第二天早上和村里人对话后，在村西地下的宝物库里得到一块“ふしぎなの石板黄”。接着去村西的城堡接学者一起回现实世界，来到城堡后学者表示自己还要继续研究，并交给主角“お金と手纸”，说把它交给现实世界“挖掘现场”的看守，他就会让路。众人返回现实世界后先来到“挖掘现场”，把“お金と手纸”交给挖掘现场的看守，之后在下面的大坑里可以到一块“ふしぎなの石板黄”和一枚“ちいさなメダル”。

好久没到老人ジム的创办的“移民村庄”来了，发现这里已经出具规模了，老人很欣慰，并决定今天给村子起个名字，在征求了主角的意见后正式把这个“移民村庄”称为“（カールバーグ”村（在这里也可以改为其它名字，基本上就是主角的名字加バーグ（PARK））。在村口东边的屋里可以找到一枚“ちいさなメダル”。出村后在村下方的小屋里找到老人ジム，说以后“移民村庄”就交给主角管理了，让主角尽量多找些村民。在小屋后附近的井里可以找到一枚“ちいさなメダル”。

众人坐船来到位于现实世界东北大陆的“沙漠的村庄”，在村口右侧屋子附近的罐里可以得到一枚“ちいさなメダル”，在村中央的大罐子里可以得到一块“ふしぎなの石板黄”。出村后在村西发现一处丘陵，进入后可以找到一个传送点。接着来到西北的“沙漠の城”，在这里主角们被认出是他们的救世主，受到热烈欢迎，晚上还参加了盛大的宴会。在城堡最下层发现有2处宝物库有人把守无法进入（以后再来吧。）。接着坐船来到位于城堡西侧河对面的小屋，在这里的书柜中得知特定的武器防具的组合可以发挥出更大的威力比如“らいめいの剑”和“风神のたて”的组合……出小屋后，发现在西南好象还有没去过的地方，但由于现实世界已经没有ティラノス，所以以后再来吧。

之后众人从“沙漠的村庄”西侧的传送点来到“なぞの神殿”，把之前得到的所有“ふしぎなの石板黄”放置在石台上后被传送到里世界的一个岛上。先来到传送点下方的小屋搜集情报，得知岛上有一棵神树，另外西侧的“クレージュ”村的村民最近好象有点不太正常。来到西侧的“クレージュ”村后发现这里的人都把自己称为魔王，更有甚者扬言为了证明自己是魔王要去砍掉村北的神树。在村里仔细调查可以得到一枚“ちいさなメダル”，到村长家后村长告诉主角最近这里好象散步了一种毒气，大家的行为都十分怪异，让主角尽快离开这里，并拜托主角到村北的神树把这件事也告诉那里的女孩。

出村向北走来到神树处，但是看到村长说的那个女孩在地上躺着好象有点不舒服，于是返回クレージュ村找村长。刚到村口，看到之前扬言要砍神树的一行人出村，找到村长后发现他也有些神志不清。于是去先去村北的神树处制止那些要坎树的村民，来到神树后，看到那些村民正要砍树，而一位黑衣人好像一直在背后怂恿他们，这时刚才昏迷的那位女孩拖着虚弱的身体前来阻止他们，但被那些疯狂的村民一下撞飞。于是主角上前阻拦，但那些村民自以为会用魔法，喊出了许多恐怖大魔法的名字，像什么“美拉佐玛”（最强火魔法），“伊欧纳森”（最强爆炸魔法）等，但却什么也没发生，之后那个黑衣人说什么主角破坏了他们的计划，之后和主角战斗，胜利后村民们见事不妙便逃回村去。之后把女孩送进屋，过了很久女孩才醒过来告诉主角她是守护这里的妖精，村里人因为喝了魔王诅咒过的井水所以变的疯狂。

第二天早上女孩又有些不舒服，告诉主角如果能找到“神木の朝つみ”他就会康复。但是去哪里找呢，主角来到神树下看到有露水落下，于是回屋调查地上的瓶子得到“エルフのみずさし”，在露水处使用“エルフのみずさし”后得到“神木の朝つみ”。回屋把“神木の朝つみ”给女孩服下，这时女孩精神了很多，她告诉主角只要把“神木の朝つみ”给村里人服用他们就会康复。回村后对村长使用“神木の朝つみ”，之后村长立刻康复。主角想在村里的井口放入“神木の朝つみ”，让大家解毒，不料那个

黑衣人再次阻拦并让村民把井口围起来不让主角靠近，没办法只好去找村长想其它办法，村长说如果能找到这里的地下水脉就能给村里人解毒，但他也不知道如何进入。于是主角决定去找神树那里的女孩问问。

来到村北的神树处后，女孩带主角打开一个秘道。顺着秘道从神树的根系来到地下水脉，这里经常“有金属史莱姆”出没，给的经验值超多，可以在这里多练几级。最后来到井户的下方打败这里的魔物后使用“神木の朝つみ”，之后村里人全解了毒，这时那位黑衣人终于露出真实身份，果然是个魔物。接下来BOSS战，胜利后大家非常感谢主角，之后在村长家休息了一晚。第二天村长拜托主角去村北神树那里感谢那里的妖精，另外在村里和一位正在种地的村民对话后可得到一块“ふしぎなの石板赤”。来到神树后妖精告诉主角这棵神树的名字叫做“世界树”，不过目前还没有长大，估计还得再过几百年……最后为了感谢主角保护了世界树，送给主角一把“しゅくふくの仗”（在战斗中当道具使用可回复许多HP，非常有用）。之后众人返回现实世界。

众人来到现实世界的“クレージュ”村，在宿屋2层的柜子里找到一枚“ちいさなメダル”，另外在村西北的井户里还能找到一枚“ちいさなメダル”，最后在村北最大的房屋里得到一块“ふしぎなの石板赤”。出村后在上方“世界树”下可以得到一块“ふしぎなの石板赤”。之后众人来到“なぞの神殿”，把之前得到的所有“ふしぎなの石板赤”放置在石台上后被传送到里世界的一块新大陆。

向北走来到村庄“リートルード”和村民对话后得知这个村庄是这里著名的建筑家“バロック”设计建造的，他目前在村东北方的小屋里。在村里武器店房顶上可以得到一枚“ちいさなメダル”，听村民说明天村北的桥将正式架通并且举行开通仪式。当主角来到在村北“计时塔”右边的空地时，看到一个人不小心把一个奇怪的装置搞坏，之后以为没有人看到便溜走了……在村西侧有一个小女孩丢了钱很着急，在附近看到一个发光的东西，检起后交给小女孩。接着来到村西南一位医生家里，看到一个小女孩的脚受了伤正在接受治疗。出村后来到村北仪式现场，看到大家正在为明天的开通仪式做准备，和这里所有人对话可以得到一些关于建筑家“バロック”的情报。离开仪式现场顺便去“リートルード”村东北方的小屋拜访バロック，不过他现在很忙，还是不打扰他了。之后回村休息。

第二天早上看到昨天那个受伤的小女孩飞快下楼，幸好主角接住她才没有受伤。之后来到村北的桥参加开通仪式，奇怪的是这里并没有开什么庆祝仪式，于是问守在桥口的士兵，他告诉主角先回村休息，明天再来。回到村后在村北“计时塔”右边的空地时，再次看到一个人不小心把一个奇怪的装置搞坏之后溜走，接着在村西又看到一个小女孩丢了钱很着急……怪了，难道是我大脑出了问题？最后去村西南的医生家，这回在屋里没见到小女孩，之后问医生宿屋里小女孩的脚治好了没有，医生感到很奇怪，那个小女孩根本没有来过。出屋后主角越发感到奇怪，这其中一定有问题！没办法，只好去宿屋休息，第三天早上又看到那个小女孩飞快下楼……出村后来再次来到村北的桥，依然没有举办开通仪式，问这里把手的士兵，还是那句“明天再来”主角越想越奇怪，于是又问了士兵，他说，你这人怎么这么奇怪，有什么事不明白去“リートルード”村东北方的小屋找バロック问问。

众人在东北方小屋找到バロック并将事情告诉他后，他说一定是村北计时塔出了故障，之后将“计时塔のカギ”交给主角。回到“リートルード”村后进入计时塔，拉动机关让时间停止，之后在村里仔细调查，最后在村西南医生房间的地下发现一个异空间的入口。进入后异空间后在这里的宝箱中可得到一枚“ちいさなメダル”。当来到一处类似表盘的地方时根据中间石碑的提示：从结束走向开始，便会出现新的通路。从石碑上方12点的地方按逆时针顺序走一圈，之后出现通路。进入后发现这里有几只魔物，干掉他们后得到一块“ふしぎなの石板黄”，接着毁坏沙钟并得到道具“时の沙”（在战斗中使用，可以回到战斗最初状态，非常珍贵的道具）之后众人离开异空间，回到村里去宿屋休息一晚。

第二天早上去村北的桥参加开通仪式，这次的开通仪式非常隆重，村长也亲自参加剪彩仪式，当主持人请“バロック”演讲时却发现他不在……在左侧的港口处看到他和医生在交谈，得知バロック就是宿屋里那个女孩的父亲，因为以前太专著于研究而忽视了家庭，后来妻子去世后也没有勇气认自己的孩子……之后开通仪式结束。去东北方向的研究所，在这里得知バロック需要一个会作饭，会收拾房间的助手，并让主角把这件事告诉“リートルード”村里的医生。返回“リートルード”村后在村西南的屋子里找到医生，他告诉主角这是个机会，这样就可以顺理成章的让他们父女俩一起生活了……

过桥后众人来到再次来到“グリンフレーク村”在这里和村民们对话得知虽然イワン和リンダ结了婚并有了孩子，但リンダ过的并不快乐，估计这和她还爱着ペペ有关吧，听说最近リンダ由于对イワン的不满离开了村子，去东北的修道院做了修女。在村里仔细调查可以得到许多道具，另外在“イワン”家和村东井户调查可以得到2枚“ちいさなメダル”。在イワン家种植药草的庭院里和他们对话后，イワン离开，接着在村西的小屋里听到他和カヤ的对话，イワン说自己现在生活很幸福，而カヤ在这里过的也很富裕还有什么不满呢……，之后去イワン家和仆人们对话，接着来到种植药草的庭院，这时女佣养的狗突然倒地不起，于是把它送到屋里看护，后得知狗吃了一些有毒的东西才会这样的。于是女佣怀疑是カヤ做的，在イワン家カヤ大吵了一架。之后主角从正门进屋，这时カヤ出门正好碰上主角，从地上检起カヤ掉的小瓶交给屋里的女佣，经证实后那个小瓶装的药确实有毒。晚上吃饭的时候女佣出来在大家面前指正カヤ，这时イワン赶来说那个小瓶是自己托カヤ保管的东西，不关她的事，之后带着カヤ一起离开了村庄过他们的后半生……来到カヤ老公（也就是ペペ的弟弟）的房间，他在病床上感叹到，难道这几十年カヤ和我的爱情全部是在演戏吗……

众人来到“グリンフレーク村”东边的“メモリアリーフ村”，在村北的大屋中可以得到一枚“ちいさなメダル”。和村民们对话得知30年来ペペ一直没有结婚，只是收养了一个孤儿取名为“リンダ”。向北来到修道院，在去往修道院路上可以从宝箱里得到一枚“ちいさなメダル”。来到修道院后，在修道院右上方发现了リンダ的墓碑，于是回“メモリアリーフ村”告诉ペペ去世的消息，之后带他去修道院扫墓……之后众人返回现实世界。

返回现实世界后，坐船来到现实世界的“リートルード”村。在这里的教堂可以找到一位想去“移民村庄”的人。在村西南的小屋里地下得到一块“ふしぎなの石板绿”，调查右侧书柜后得到道具“エミリアの手纸”，把它交给屋门口的学者可以得到一个加智力的道具。在村里和村民对话后得知建筑家“バロック”一生中最后的作品已经完成，位于村东北方的高塔处。另外在村里有一个排名的协会，在这里注册后就可以参加全世界的多项排名，分为力量，智慧，魅力三项，如排名高的话可得到非常珍贵的奖品。另外在这里的书柜处调查知道如果装备一套武器防具的

话魅力值就会提升很多，比如装备全套的プラチナ武器和防具。

出村后先来到村北的桥，在这里调查房子下的木桶可以得到一枚“ちいさなメダル”。之后来到东北方向的高塔，在这里得知“バロック”在这座塔中藏有宝物，另外在塔里还有许多魔物，所以没有人能到塔顶拿到宝物。在塔里有2个要点，第一：喷火的龙头，只要把没有喷火龙头的宝珠拿下放在喷火的龙头上，就会停止喷火。第二，在塔顶层上的三个开关，先去左侧按下水中的开关，然后按下后右侧的开关，最后按下坐侧石碑后的开关，最后踩下中央黄色的开关，在这里得到“バロック”留给后人的宝物，在这里的宝箱中，可以得到一枚“ちいさなメダル”，一块“ふしぎなの石板绿”和一块“ふしぎなの石板黄”。

去“なぞの神殿”，把之前得到的所有“ふしぎなの石板黄”放置在石台上后被传送到里世界的一个岛上。

向南走来到村庄“アボン”，和村里人对话后得到一些情报：最近村里来了一位音乐家，带着奇怪的乐器，能演奏出非常优美的旋律，不过昨天已经离开这里。在这里仔细调查可以找到一枚“ちいさなメダル”之后在村长家和老奶奶的对话后休息，晚上听到一曲优美的旋律后众人决定下楼看看村里发生了什么事，出屋后发现这里的村民全都不不知去了哪儿，从之前有士兵把守的地方下台阶，下台阶后看到这里有2个宝箱用铁门关着（以后再来吧）。一直前进，在途中的宝箱里可以得到一枚“ちいさなメダル”。从地下通道出来后来到下方的小屋，在这里得知南方有一个名叫“フズの村”的小渔村，而东方有一个名叫“ハーメリア”的村庄。

向南走来到小渔村“フズの村”在这里的酒场可以找到一枚“ちいさなメダル”。和村民们对话后得知那位音乐家已经离开这里去了东北方向的“ハーメリア”村。另外还听说最近海里出现许多魔物，鱼也越来少，再这么下去不是办法。在这里的武器店有许多非常好的武器和防具，可以先在村外打些怪物赚点钱和经验值，当大家在这里的宿屋休息后，半夜又响起了之前在アボン村听到的旋律，于是下楼看看发生了什么，结果和在アボン村一样，大家又都消失了（好在刚才已经买了武器，真是不幸中的万幸~）。于是众人向东北方向的“ハーメリア”村出发。

众人来到“ハーメリア”村后在村中央看到一位老乐师正在演奏，村里人都被他演奏出的优美旋律所陶醉，要求他再弹一曲，不过老人好象有事于是离开了村庄。在村西北方的村长家后发现一个木筏，乘坐木筏向下划来到村里的宝物库，不过这里有士兵把守（以后再来吧）。和村里所有人交谈后来到这里的宿屋休息，晚上又响起了优美的旋律。众人出屋后看到村里人都莫名其妙的来到村中央并进入传送门，这时看到白天遇到的那位老乐师也在这里，他看到村民们都进去后自己也跟着进入了传送门。主角进入传送门后被传送到“ハーメリア”村右上方的高塔。在这里通过按L/R键转动视角可以找到上楼的台阶，另外在地下可以看到一只史莱姆，和它对话后告诉主角，村里人都被关在3层。在3层和大家对话后得知原来两个村子的村民全都是被那个老乐师用声音催眠后带到这里，之后在这里可以买些武器并SAVE。

最后在塔顶见到那位老乐师，刚要和他说话，突然塔摇动起来，之后整个岛被海水淹没……，和老乐师对话后得知老乐师预见到在这个岛上会有不幸发生，海水将淹没这个岛所以才催眠大家并带到这里。这时其他村民也赶来，看到整个岛沉没后都非常震惊，和老乐师对话后得到，他目前没有力量和魔物们战斗，



所以只好最大限度的保护村民。主角正要出去看看情况时，老乐师叫住主角，说他们很像以前曾经拯救过他们村庄的战士，并拜托主角寻找让岛下沉的真凶，之后交给主角一块“ふしぎなの石板绿”并告诉主角可以在高塔下方找到一只木筏。

乘木筏来去“ハーメリア”村和“フズの村”搜集情报，在“フズの村”村听说在半岛的西侧看到一个传送点。之后众人进入半岛西侧的传送点，这时主角手上的纹章突然和里面的传送点产生了共鸣……，通过传送点来到海底神殿后，在这里仔细调查，可以找到3枚“ちいさなメダル”。推开中央的石像出现一个台阶，下去后得到道具“くさった死体の心”（转职用道具）由于这里的敌人很强，所以如果在战斗时遇到不利，活用“时の沙”是非常重要的。最后通过许多机关（要点是用坛子砸特定的机关）来到海底神殿的最下层，在这里和赶来的老乐师一起击败了BOSS“海之魔神グラクス”，之后从老乐师制造的传送门回到高塔，这时岛浮出了海面。

众人返回“ハーメリア”村后和村长对话，村长为了感谢主角决定将村里的宝物送给主角。在屋后乘木筏来到村里的宝物库，在这里可以得到一块“ふしぎなの石板绿”和“人鱼の月”，之后去“アボン”村找在村长家的老奶奶，她为了感谢主角把村里地下通道那里的2个宝箱送给主角，在宝箱里可以得到“バーサーカーの心”（转职用道具）。

众人返回现实世界后坐船来到东侧大陆，先来到在大陆西侧的教堂（也就是里世界中“フズの村”上方的那个教堂）在这里可以找到一位想去“移民村庄”的修女。接着向东走来到现实世界的“ハーメリア”村，在这里和村民对话后得到一些情报。在村北看到一个人掉鱼时钓上一块石板，于是和他对话想得到那块石板，跟着他们来到村里的小屋，对话后得知他们是学者，想去村东北方的高搭研究，但里面有厉害的魔物无法进入，所以请主角去击败那些魔物以作为石板的交换条件。另外在村北的宿屋里找到一位想去“移民村庄”的修女。

来到村东北方的高搭，在塔一层的围墙外的宝箱里得到一块“ふしぎなの石板赤”，在高塔2层的罐子里可以找到一枚“ちいさなメダル”。来到3层后有一扇铁门锁着无法打开，于是从2层的缺口落到一层，在搭的地下一层击败史莱姆王后得到“まものせいそく图”，之后史莱姆和主角一起行动，回到3层史莱姆会从铁门旁边的小洞过去把门打开。之后在上层的坛子里可以得到

"スライムの心"（转职用道具）。最后在塔顶击败 BOSS 得到一块"ふしぎなの石板赤"。回到"ハーメリア"村后找学者，之后来到高塔，在 3 层找到学者后告诉主角去村里宝物库里拿石板。回村后在村北屋后乘坐木筏来到村里的宝物库，在宝物库里得到一块"ふしぎなの石板赤"。

从"クレージュ"村坐船向下通过河道来到左侧的"メダル王の城"，在这里可以把之前收集到的"ちいさなメダル"叫给メダル国王，换取珍贵的道具。另外这里可以找到一些珍贵的文献，里面记载了大魔王和这个世界的英雄"メルビン"的事迹，现在这位英雄被封印在西侧湖畔的高塔里。在"メダル王の城"西侧的海岸上发现一个洞窟，里面藏着一艘大船……在群岛西侧可以找到现实世界的海底神殿，进入后仔细调查可以得到一块"ふしぎなの石板赤"和 2 枚"ちいさなメダル"。来到神殿最深处战胜 BOSS 后得到一块"ふしぎなの石板？"（注意，这里的敌人比较厉害，所以在战斗中使用睡眠之仗和时之沙就很重要）在这里的群岛中还有许多地方现在无法进入（以后再来吧）。

由于在"メダル王の城"阅读的文献里提到了和大魔王战斗过的英雄的事，于是立刻想起以前在"メザレ"村给主角"魔法飞毯"的ニコル曾说过自己的父亲参加过和大魔王的战斗。于是主角前往位于地图东南方的"メザレ"村找ニコル，在他屋里和女佣对话并出示"人鱼の月"，之后她告诉主角去教堂附近找她。来到教堂屋后找到了女佣，和她对话后得知真正的"魔法飞毯"在教堂附近的地下，于是主角在教堂后的空地附近探索可以找到隐藏的台阶。进入后在宝箱里得到"魔法のじゅうたん"（魔法飞毯），这时ニコル赶来指责女佣为什么随便让别人拿走"魔法飞毯"，当得知主角拥有"人鱼の月"后猜想主角可能是被神选为揭开封印的战士，于是让主角来自己房间，在ニコル房间和他交谈后，他拜托主角一定要解开"英雄"的封印，并带回"メザレ"村。另外在村里的宿屋里可以找到一个想建设"移民村庄"的人。

有了"魔法飞毯"后可以去一些之前无法到达的地方。先来到"メザレ"村右侧的小屋，进去后看到一个战士的灵魂，对话后得知要解除"英雄"的封印需要一块宝石，这块玉石在封印快解开时会发热。另外在这里可以得到一块"ふしぎなの石板绿"。说到宝石，想起自己那个酒鬼叔叔也有一块，另外里世界的沙漠女王也有 2 块。于是先去"グランエスタード城找酒鬼叔叔，但是他已经把那块"ホットストーン"（发热的石头）卖给一位大富翁了。没办法，只好去其他地方找那位大富翁。

来到オルフィー村，在村里的宿屋里可以找到一个想建设"移民村庄"的人。出村后乘"魔法飞毯"来到村北"世界级大富翁ブルジオ"的豪宅，（也是他的本家）。进入豪宅后在地下室的宝箱里得到一块"ふしぎなの石板黄"，在 2 层的宝箱里得到一枚"ちいさなメダル"和一把"まほうのガギ"（魔法钥匙，超重要的道具，有了他就可以打开更多的宝箱了。），和这里的人对话得知"ブルジオ"经常来往于这里、"リートルード"村和"クレージュ"村之间。于是去这两个村找找看，最后在"クレージュ"村ブルジオ的别墅中得知他已经返回自己的本家，于是在ブルジオ本家找到他并把解除封印的事告诉他，但ブルジオ并不愿意把"ホットストーン"交给主角，没办法只好离开。在众人刚离开ブルジオ家后他突然跑出来，说他虽然不能把"ホットストーン"交给他，但可以在主角需要使借用一下，并且他也想看看解开封印后英雄的风采，于是决定和主角一起行动。

乘"魔法飞毯"来到"沙漠の城"西侧的"大地の精灵像。进入后在上层的学者附近得到一块"ふしぎなの石板青"。在这里有一个修女拦住去拜祭"大地精灵"的路，（看来只好以后再来了）。另外这里还可以找到一头想建设"移民村庄"的牛~。接着来到"メダル王の城"，乘"魔法飞毯"来到西侧的高塔，进入后ブルジオ拿着的"ホットストーン"突然发出耀眼的光芒，之后上方的门打开。进入后在上层迷宫的宝箱里得到一枚"ちいさなメダル"。最后在搭顶ブルジオ将"ホットストーン"交给主角，之后主角在祭坛上使用"ホットストーン"，这时封印解开，一位老剑士和一块石板从天而降。和メルビン对话后加入队伍，后检起地上的"ふしぎなの石板赤"，出塔后ブルジオ返回自己的住所。

由于之前答应过"メザレ"村的ニコル，解开英雄的封印后来找她。所以众人前往"メザレ"村，在ニコル的房间遇到战士"ラグレイ"和他对话，然后ニコル对话，他说今天能看到传说的英雄和勇敢的战士们感到很激动。（补充一句：不要忘记给メルビン转职）

去"なぞの神殿"，把之前得到的所有"ふしぎなの石板绿"放置在石台上，接着被传送到里世界的一个岛上。来到里世界后，去东侧的桥，在这里有一位"プロビナ"村的村民，他说村里最近出了事很危险。过桥后向东北方向走来到"プロビナ"村，进村时选第二项。和村民对话后得知这里有一座黄金女神像，但邻国"ラグラーズ"想要得到它，最近还给村长写了封信。在村长家牛棚里和外面的女孩对话后得知信的大概内容是让村里交出女神像否则就放火烧了这个村子……

从村长家附近的小路来到村后的山洞，在山洞的宝箱里可以得到"はなカワセミの心"（转职用道具）。出山洞后从左侧的山路上山走来到村上方的教堂，和村长对话后，一位村民来报告说"ラグラーズ"国的士兵已经过桥，马上就到村子了。这时村长的儿子"ラズエル"为了制止这场战争要把黄金女神像拿给他们，之后带着女神像出村……和神父对话后拜托主角去保护村长的儿子。

主角出村后看到ラズエル当着大家的面把女神像摔碎，这时那些士兵现出了真面目，原来他们都是魔物扮装的，接着恼羞成怒的飞向村子。于是主角也赶回村子，回到村子后看到魔物们正在大肆破坏，和ラズエル对话后，拜托主角去山顶保护神父。来到山顶的教堂后和神父说明状况，出屋后ラズエル也赶来并让神父赶快躲一下，之后大家来到屋后，神父让他们到地下室帮他整理东西，来到地下后并没有发现神父的东西，刚要ラズエル怎么回事，这时神父赶来把他们锁在地下室，并和主角们说，这里很隐蔽而且隔音魔物们不会发现的，而且你们还年轻要走的路还很多。说完后一个人出去了……

怪物离开后，发现这里已经成为废墟。回到村子后更是残不忍睹，村里所有人都被吸走了魂魄，而且连动物也不放过。和ラズエル对话后，他说如果当时不摔碎女神像，大家就不会死了……之后把神父的箱子落在地上。主角调查箱子后得到"女神の绘"和"神父のカギ"，之后在村口找到ラズエル，把"女神の绘"给他看后ラズエル回忆起以前神父曾经用教堂上方的泉水浸泡过女神像……

出村后来到西方的桥，在这里得到"女神像の下半身"和"女神像の上半身"，之后回"プロビナ"村山顶的教堂，在山顶的泉水处遇到一个魔物，之后和它战斗，当打到一半时ラズエル赶来让主角把女神像的碎片给他并扔到泉水里，之后女神复原。这时主角们得到了 HP/MP 全回复，之后继续和魔物战斗，打败魔物后村民的魂魄又回到身体里，这时ラズエル心理才感到有些安慰。

出村来来到西方的桥，这时ラズエル赶来送行，并感谢主角

救了他们的村子，希望以后能再到他们村子里做客……之后主角们返回现实世界。

坐船来到现实世界的“プロビナ”村，在村里的井户中可以找到一枚“ちいさなメダル”。之后前往村山顶上的教堂，在路上的宝箱里可以得到“リップスの心”（转职用道具）和一块“ふしぎなの石板黄”。另外在山洞里还碰上一个人让带着他去山顶的教堂，到了教堂后才知道原来他是这里的神父。在教堂里有一个神父的宝箱，用“神父のカギ”打开后得到一块“ふしぎなの石板绿”。另外在教堂后的地下室中可以得到一枚“ちいさなメダル”。（注意：在“プロビナ”村的武器店一定要买一个“けんじゃの杖”，战斗时作为道具使用可回复大量HP，非常有用！）

去“なぞの神殿”，把之前得到的所有“ふしぎなの石板赤”放置在石台上，接着被传送到里世界的一个岛上。先来到东北方向的“ラグラーズ”城，和大家对话后得知，这里和南方的魔法王国“マーディラス”城发生过战争，目前这座城堡正在重建。之后众人来到岛东侧的“マーディラス”城下町，和村民们对话得知这是一个重视魔法力的国家，年轻的国王十分重视魔法的研究，在城下町设立了专门的魔法研究所。来到王城后，把门的士兵以为主角会使用“メディル”于是去通知国王，于是主角也跟着进入王城，在王城坐上方的房间里见到了先王和皇太后，他们告诉主角现在的国王过于积极的增强军备，对此感到有点担忧，而且这里以前和南方的大神殿有非常密切的交往，但新国王却设立了关所，阻止了彼此间的交流。这时皇太后拜托主角将一封信（“皇太后の书状”）交给那里的大神官。并告诉主角凭这封信可以通过城南的关卡。另外在王城右下方的房间有一个宝箱锁着无法打开（以后再来吧）。当众人再次来到王城门口时，那位士兵出来问主角是不是不会使用“メディル”，主角正直的回答了是，之后被赶出城门……

出城后向南走来到关所，出示“皇太后の书状”后过关来到下方的神殿。在神殿入口处的台阶后有一扇门锁着无法进入，另外在神殿里有一个台阶无法进入（以后再来吧）。来到神殿二层找到找到大神官，把“皇太后の书状”交给他。之后大神官说他正在研究一个非常非常重要的魔法，但现在缺少“星空の结晶”，希望主角能帮他去神殿西侧的山洞里找“星空の结晶”给他。来到山洞后，发现山洞里的敌人非常厉害而且有种回让我方全体中毒的特技，所以多买些解毒草吧。（提示：如果您之前努力修炼过职业，现在应该能转出上级职业了，如果没有，战斗就有些辛苦了）。在山洞里遇到这里的住民，休息一夜后第二天早上起身通过之前当路的瀑布，在山顶上得到“星空の结晶”后返回神殿，将“星空の结晶”交给大神官后，大神官拜托主角将一封信（“大神官の书状”）交给“マーディラス”的国王。

出示“大神官の书状”后通过关所回到“マーディラス”城。刚要进入王城，看见一个小女孩使用魔法时失控，这时一位黑衣过来问小女孩是否真想学厉害的魔法，之后对着小女孩使用究极火焰魔法“美拉佐玛”幸好这时教堂里的神父赶到当住了“美拉佐玛”，之后黑衣人向王城走……之后主角扶着神父返回教堂。和神父“デッノ”对话后，他回忆起小时侯的往事。之后前往王城，一路上只要出示“大神官の书状”就可以通行。来到国王的房间后看到刚才的那位黑衣人，当看到主角后急忙向国王告辞，并说什么祝国王的研究早日成功……。和国王对话后在这里仔细调查一下，在楼上的柜子里可以找到一枚“ちいさなメダル”。接着去找先王和皇太后，之后来到城下町左侧的魔法研究所。出示“大神官の书状”后就可以进入。在这里和大家对话后可以得到一些情报。出魔法研究所后看到一个年轻人正在找主角，交谈后得知大神官研究的魔法马上就要完成并叫主角过去观看。

来到神殿后大神官当面调和魔法，但失败了。于是叫主角去王城通知国王。没办法，只好返回“マーディラス”城，进城后又看到那位黑衣人，对话后现出原形，原来他是个魔物，战胜它后去王城找国王，但这时国王已经下令封锁城门。之后返回城下町收集情报，最后在西侧的魔法研究所里找到国王“セッペル”，不过这时他已经成功的研究出究极魔法“マナスティス”，这时神父“デッノ”前来阻止但没有成功。之后主角跟着国王来到王城，这时国王突然变成魔物，接着向主角攻过来……由于变成魔物的国王很厉害，轻易的就击败了主角。之后大神官赶来帮主角回复，来到王城后看到魔物在这里肆虐，之后大神官使用魔法想封住魔物，但没有成功，所以只好拜托主角去消灭魔物。经过极为艰苦的战斗终于击败了了魔物，之后国王恢复了人形，这时神父“デッノ”赶来叫卫兵把国王和大神官送走好好看护。

第二天与先王和皇太后交谈后，离开“マーディラス”城去找大神官，和大神官交谈后，他决定将研究出来的究极魔法传给主角，但目前魔法还没有完成，所以告诉主角以后务必要要再来（以后再来吧）。之后众人返回现实世界。

坐船来到位于现实世界西北角的“マーディラス”城。在城下町的宿屋里可以找到一位想建设“移民村庄”的人。另外在城下町仔细探索可以得到一枚“ちいさなメダル”。之后来到王城，在王城东北侧的屋里可以找到一位想建设“移民村庄”的人，另外在王城右下方的房间有一个宝箱锁着无法打开（以后再来吧）。出城后来到南方的神殿，在神殿入口处的台阶后有一扇门锁着无法进入，另外在神殿里有一个台阶无法进入（以后再来吧）。

好久没去沙漠找学者了，不知道他研究完没有，于是众人前往世界的“沙漠の城”……

来到里世界的“沙漠の城”后没有找到学者，和女王对话后得到宝石“暗のルビー”。之后来到城西的渡口，在这里遇到ハディート，之后两人前往大地的精灵像。在这里遇到了学者，但他好像正在和ハディート争夺什么东西，交谈后得知学者找到了女王的饰物，但不愿交给ハディート，这时主角过去和学者解释后把饰物还给ハディート，之后众人返回“沙漠の城”。女王找回饰物后非常高兴，和女王对2次话后，女王表示为了感谢主角的帮助，把城里宝物库的宝物赠给主角，但宝物库非常隐蔽需要让主角自己去找。之后来到女王的房间，推动后面石像会出现一个台阶，下去后在这里的宝物库得到一块“ふしぎなの石板绿”和一枚“ちいさなメダル”。之后众人返回现实世界。

好久没来“移民村庄”了，发现这里又有变化，仔细调查后可得到一枚“ちいさなメダル”。到目前为止应该得到50多枚小金币了，所以可以去找小金币国王换一些道具。之后来到“なぞの神殿”，把之前得到的所有“ふしぎなの石板赤”放置在石台上，接着被传送到里世界的一个岛上。

来到里世界后向西走来到一个丘陵，在这里得到一块“ふしぎなの石板黄”。出丘陵后继续向西来到一个村子，进入后看到有两个魔物，之后和他们战斗。胜利后和村民们对话得知这个村子叫“ルーメン”已经被魔王控制，他们整天过着黑暗的生活……，来到村长家时看到有一个魔物把守，所以从屋后绕道来到旁边的井户，在这里可以SAVE。和修女对话后得知在村西有一个高塔里面住着“暗之龙”。再次来到村长家，击败这里的魔物后，仔细调查可得到一枚“ちいさなメダル”。来到2楼击败这里的

BOSS，胜利后得知如果不击败西方高塔里的“暗之龙”村子就会一直笼罩在黑暗中，在左上的书柜里得到“やみの塔のカギ”，之后去村西侧的高塔。

来到高塔后在这里仔细调查可得到一枚“ちいさなメダル”。这座塔的攻略要点就是踩下顶层的全部的机关，之后就可以来到“暗之龙”的房间。击败“暗之龙”后大地重放光芒，之后众人返回“ルーメン”村，和大家对话后村里人非常感谢主角，在村里的井户中藏着一个魔物，击败它后众人出村来到西侧的丘陵，在这里看到一个大洞，好象有什么东西要长出来似的……很可疑。接着大家返回现实世界。

坐船来到现实世界的“ルーメン”村，发现这里已经被魔物摧毁，于是四处找找线索，在村里的井户中可以找到一枚“ちいさなメダル”，和同伴对话后决定返回里世界的“ルーメン”村看看。出村后再进来可以找到一位想建设“移民村庄”的人。

在“ルーメン”村上方的小村里住着一位想建设“怪物公园”的老人，和他对话后交给主角“まもののエサ”，并拜托主角在以后的战斗中如果遇到想去“怪物公园”的怪物时带它们来这里。接着，去西侧的高塔，在这里的宝箱中可以得到一枚“ちいさなメダル”和一个“リップスの心”(转职用道具)，在塔的顶部可以得到一块“ふしぎなの石板？”

众人返回里世界的“ルーメン”村，进村后发现村里被植物魔物袭击，打败所有魔物后来到村长家，在2楼见到村长和他的宠物爆破岩“洛基”，这时植物魔物钻到2层，洛基为了保护主人默默的来到魔物中间，用自己的生命消灭了魔物……，之后和村长对话得知以前在村东侧的丘陵里有魔物植物的根系，但现在它藏在地下，让主角赶快找到它的本体并消掉它。四处寻找后在村子的井户里发现通道，通过秘道后找到魔物本体，经过艰苦的战斗终于击败了魔物并得到一块“ふしぎなの石板绿”。返回现实世界后再次来到“ルーメン”村，发现这里依然荒凉，于是决定再返回里世界的“ルーメン”村看个究竟。

再次来到里世界的“ルーメン”村，和大家对话得知村长最近养了一只魔物。来到村长“シーブル”家和他交谈后村民们进来请愿，希望让村长把魔物消灭，但村长不肯，众人只好离开。出屋和村民们对话，他们正在商量如何消灭魔物并希望能得到主角的协助，拒绝邀请后去找シーブル，让他带着宠物赶快离开以免被大家杀害。晚上シーブル把自己的宠物送到村东的丘陵后众人回村，夜里突然听到尖叫声，于是主角出屋看看情况，这时发现村里又受到了魔物的袭击，击退魔物后和村民对话，接着去找到シーブル，发现在他家也受到了魔物的袭击，击退魔物后带着シーブル出屋，这时遇到了更多的魔物，刚要和魔物动手，シーブル的宠物出现并击退了魔物，但由于受了重伤没多久也去世了……

返回现实世界后在“なぞの神殿”的出口遇到“フィッシエベル”村的村民，看到主角他们后告诉マリベル说她父亲病重，让她赶快回去探望，于是マリベル和那个人先回村。正好主角好久也没回家看看了所以决定也回村看看。来到“フィッシエベル”村和父母打完招呼后去探望マリベル的父亲。虽然マリベル的父亲现在已经没事了但还需要好好调养，这时主角决定让マリベル先暂时离队在家照顾父亲。接着回家向父母到别，在和父亲的对话中提到了西北方的流动民族“ユバール”，于是决定有空后去西北的大陆看看。

先去“ルーメン”村看看，在宿屋里可以找到一位想建设“移民村庄”的人。只后再去地图西北的大陆转转，在这里居然发现了现实世界的“ユバール”部落！进入后仔细调查可找到“ほねつきにく”和一枚“ちいさなメダル”。和大家对话后得知现在的舞蹈者已经经历了10代人，现在的第10代舞者是一个叫做“アイラ”的女孩，她不但擅长舞蹈而且剑术也很不错。之后和看守对话后得知目前仪式还没有结束，让主角过会儿再来。和所有人对话后在去找他，这时アイラ从帐篷里跑出来，之后去帐篷里找族长，对话后得知她去了西北方找“神之祭坛”，众人在西北方的丘陵找到了アイラ，之后返回“ユバール”部落。(在帐篷里有2个宝箱目前无法打开，以后再来吧)

アイラ和村长说她去过西北，但没有找到“神之祭坛”，所以只好先去寻找会弹奏“大地之琴”的后代了，看到主角一行人后决定和他们一起冒险。之后从族长处得到“大地のトゥーラ”(大地之琴)，向大家到别后和主角一行人来到西北的丘陵，之后アイラ告诉主角，这里是安葬她父母和先辈们的墓地，在这里还有她们先祖传下来的宝剑，据说是某个国家王子的武器……之后大家在这里露宿了一晚。第二天アイラ正式加入队伍并得到一块“ふしぎなの石板绿”和“大地のトゥーラ”。

既然要寻找会弹奏“大地之琴”的后代，所以先要寻找擅长音乐的国家，于是想起了现实世界的“マーディラス”城，那里的人民都喜爱音乐且还擅长弹琴。之后众人来到“マーディラス”城，见到王女后主角把事情全部告诉了她，王女表示她会召开一个全国范围的演奏比赛，而乐器就选定“大地のトゥーラ”(大地之琴)，这样优胜者肯定就是会弹奏“大地之琴”的后代。因为离大会举办还有些时间，于是众人决定继续寻找其它的石板。

来到现实世界“マーディラス”城下方的大神殿，在2楼大神官的房间得知在这里埋有先代大神官留下的秘宝，但没有人知道具体的位置，只知道大神官说过“从石像处为起点画一个十字”根据提示在神殿的一层找到一个魔法师的石像，于是照着大神官的提示，从魔法师石像开始从坐往右走，遇到水池后贴边饶过，来到右边后从右边绕道上方，然后从上方向下走遇到水池后贴边饶过，来到最下方，这时便会出现通路(走的时候一定要小心，没成功的话多试几次)。进入水池中的台阶后，在里面得到一块“ふしぎなの石板绿”和一枚“ちいさなメダル”。另外在大神官的墓地里阅读石碑学会魔法“マジャスティス”(解除敌人所有状态的魔法)，继续向前走，最后从神殿入口处的台阶后面出来。在里世界的大神殿用这种方法也可以进入水池中央的台阶，在里面可以得到一枚“ちいさなメダル”。之后去找大神官，大神官听主角说已经会使用“マジャスティス”感到很吃惊，于是让主角给他做演示，主角告诉他魔法的来历后，大神官让主角以后再来找他，之后返回现实世界。(到目前为止应该找到65枚小金币了，去找小金币国王可以换到一件武器攻击力很强，而且可以吸敌人HP。)

回到“フィッシエベル”村探望マリベル的父亲，现在他的病情已经有所好转，由于マリベル父亲的病还没有完全康复，所以她决定先在家照顾父亲，等父亲的身体恢复健康后再和主角一起冒险。回到自己家后父亲让主角去“グランエスタード城”找叔叔，在グランエスタード城下町的酒馆找到叔叔后得知世界上有一艘撞冰山后沉没的大船，上面有许多宝物。(以前在群岛西北海岸上的那个山洞，里面好象有一艘大船。)

来到“なぞの神殿”，把之前得到的所有“ふしぎなの石板绿”放置在石台上，接着被传送到里世界。

来到里世界后向北走来到“圣风の谷”。和这里的住民对话后得知他们是擅长在空中飞舞的リファ族人。来到族长家后得知最近北方的神殿来了一块黑云，之后出现了许多魔物，而他们一族的重要物品“神の石”还在神殿里，于是拜托主角去神殿把

“神の石”带回来。在这里仔细调查可以得到一张“まものせいそく图”(交给怪物公园的老爷爷),一枚“ちいさなメダル”和一个“ほねつきにく”。

出“圣风の谷”向北走来到神殿附近的一个小村落，进去和这里的リファ族人对话后得知由于黑云包住了神殿，现在也不知道神殿里的状况。出村继续向北走，进入神殿前的山洞，在山洞的宝箱里可以得到一枚“ちいさなメダル”。当来到一处黑暗的房间时通过转动石像来寻找通路，要点是顺着石像尾巴的方向前进就可以顺利的走出黑暗的房间。之后来到 BOSS 的房间，由于 BOSS 会使用全体攻击魔法，所以一定要经常回复 HP。击败 BOSS 后，从上方的门出山洞来到神殿。在神殿里仔细调查可以找到一枚“ちいさなメダル”和“キメラの心”(转职用道具)最后在神殿里找到“神の石”后发现在“神の石”上方有一扇门需有リファ族人血统的人才可以进入。

返回“圣风の谷”后将“神の石”交给族长的家人。为了感谢主角将“神の石”平安的带回谷。晚上举行了盛大的宴会。虽然很多人都为“神の石”的回归感到高兴，但还有少部分人因为神殿的黑云没有消去而心存不安。一夜过后，当众人来到族长家时听到他在屋里大发脾气，对话后得知族长的女儿“フィリア”在出去采花时把“神の石”拿出去玩了，于是出屋找フィリア，在桥对岸突然发现这里的人都倒下了，对话后得知“圣风の谷”的风无端停止了。在上层找到フィリア，这时她不小心从悬崖上落下，但奇迹般的没有受伤，可能是靠“神の石”的力量才脱险的吧。

来到族长家，当他了解情况后拜托主角带着フィリア去神殿女神像那里调查黑云的事，之后フィリア和主角一起行动并得到“神の石”。众人来到神殿把“神の石”摆放在原来的石座上，之后フィリア开门上方的门，来到女神像后看到这里的黑云无法吹散，所以出去想办法。这里功略的要点在于通过按地上的机关把风送到女神像所在的的门口。成功后前往女神像打 BOSS，虽然 BOSS 非常强横，但之前大家所练的级和职业也没有白费，经过一场苦战终于击败了魔物，这里又恢复了以往的和平。

回到“圣风の谷”后和族长对话，接着出屋看到フィリア没有用“神の石”也可以自由的飞翔，现在“神の石”对她来说已经没用了，之后フィリア把“神の石”送给主角。得到“神の石”后众人返回现实世界。

来到现实世界的“圣风の谷”找村长，但门口有人把守，所以只好先离开去上方的神殿。在神殿入口的宝箱里可以得到一枚“ちいさなメダル”，在神殿里可以找到一位想建设“移民村庄”的人。另外在这里的仓库里可以找到一枚“ちいさなメダル”，一块“ふしぎなの石板青”和一个“ほねつきにく”。另外在以前放置“神の石”的石台上得到一块“ふしぎなの石板黄”。和这里的人对话后可以得到一些些关于“神の石”的情报。之后来到“圣风の谷”南侧的高塔，但有卫兵把守，只要以后再来。

还记得在现实世界“フォロッド城”东边的祠堂吗？那里有一朵巨大的莲花而且在楼上的石板还记载了“神の石”事。于是众人来到“フォロッド城”东边的小屋，和上方的士兵对话后下方的门就可以通过。从莲花那里来到海底，在这里的宝箱中可以得到一张“まものせいそく图”(交给怪物公园的老爷爷)。之后通过台阶来到群岛中间狭长的岛屿，之后从上方的丘陵处再次来到海底，在这里的宝箱中可以得到一块“ふしぎなの石板？”。从左侧的通路一直往前走可以来到群岛中央的祠堂，在祠堂内中央的纹章处使用“神の石”，之后从天上降下一个石台，乘坐石台可以来到“天上の神殿”。在这里和神兵们对话后得到一些情报：神兵一族是与神，英雄一起和大魔王战斗的民族，之后可以乘坐石台安放石板。另外在神殿 2 层和女孩对话后得到アイラ的专用防具“青さころも”。

使用传送魔法来到“なぞの神殿”，把之前得到的所有“ふしぎなの石板黄”放置在石台上，接着被传送到里世界。

向北走来到“レブレサック”村，和村口的青年对话后得知他弟弟去了村下方的丘陵，现在那里有许多魔物出没，希望主角能去帮他。在村中和村民对话后得知最近村里教堂出现了魔物，而且村里笼罩了一层雾，久久不能散去。在村里的一间屋子中发现了一座黄金女神像。另外在村里仔细调查可找到一枚“ちいさなメダル”。出村来到下方的丘陵，见到村里青年的弟弟后出现了几只魔物，消灭魔物后发现这里雾很大，所以先回村搜集情报。

回村后和村口的青年对话，告之弟弟在村长家，于是来村北的村长家。看到主角后，村长请求主角帮他们消灭这里的魔物，答应村长的请求后，村长让主角和村民们对话了解一下情况，在教堂旁边的墓地里看到一个小孩在坟前祈祷，这时教堂里的魔物出来把小孩赶走，和村民对话后得知那孩子“ルカス”的父母都被魔物吃掉了，现在孤伶的只剩下一人，在有黄金女神像的屋里见到了ルカス，他告诉主角因为他每天都向神像祈祷，所以才一直没有被魔物吃掉……和村里所有人对话后来到村长家，这时大家召开了消灭魔物的作战会议。在会议中村长让主角和大家交流一下看法，和ルカス对话后他让主角和自己单独聊一下，这时ルカス告诉主角现在村里的那个魔物他感觉并不是个魔物……作战会议结束后村长决定夜里放火把教堂烧毁，之后让主角先去 2 楼休息晚上好开始行动。

休息之后下楼找村长对话，之后开始行动。在教堂附近看到大家和魔物都在，这时大家让主角去消灭魔物，但主角想起刚才ルカス的话，于是没有动手，和魔物对话后看到他悲哀的眼睛……这时一位村民见主角没有消灭魔物的意思于是把主角推开和其他村民一起动手，但那个魔物并不还击，只是默默的承受着村民们的愤怒，和ルカス对话后他请求主角让大家住手，之后和主角一起行动。和村民对话后想阻止他们，但村长认为主角和ルカス是魔物的同伙于是将主角和ルカス打昏并送到村北经常有魔物出没的山洞。

众人醒来后只好向北走来到山洞，在这里的宝箱中可以得到一张“まものせいそく图”(交给怪物公园的老爷爷)，一枚“ちいさなメダル”和一个“ほねつきにく”。众人来到山顶后看到神父和许多魔物在制造浓雾，和神父对话后感觉越说越不对劲，这时神父终于现出原形，原来它是个魔物，而村里的魔物就是神父。和魔物对话后开始 BOSS 战，由于魔物会封住我方魔法，所以要靠道具回复 HP，消灭魔物后岛上的大雾渐渐散去，之后回到“レブレサック”村。回村后看到大家正要用火烧死魔物，和村长解释后神父渐渐变回人形，误会解除后大家心理十分内疚，之后众人把神父送回教堂。这时ルカス回家把黄金女神像搬来并祈求神父能康复……

去村长家对完话后找ルカス，这时看到神父从教堂里出来，他为了不让大家以后过着内疚的生活决定离开村子，刚到村口这时ルカス赶来求神父不要走，但神父去意已决，ルカス看无法挽留只好把女神像送给神父，希望它能保佑神父平安，之后神父一个人离开了村子…… 在村长家休息一夜后，第二天和村民告别后返回现实世界。

来到现实世界的“レブレサック”村，在村里仔细调查可得到一块“ふしぎなの石板青”和一个“ほねつきにく”。(在这里可以

发生一段小故事，不过不会影响剧情：在和所有村民对完话后和村长家前后的两个小孩对话，之后进入村长家的地下室，在这里挖到ルカス写的墓碑，上面记载了整个事件的真相，之后拿给村长看，为了销毁证据用锄头把墓碑杂碎……这件事教育了村里的小孩，相信会对他们以后的成长有所帮助。）

去"なぞの神殿"，把之前得到的所有"ふしぎなの石板青"放置在石台上，接着被传送到里世界。向北走来到"コスタール"城，在城下町仔细调查可找到一枚"ちいさなメダル"在城下町和村民对话后得到一些情报，另外在城下町右侧会遇上一个神秘的黑衣人，说完话后就消失了（估计是个魔物），之后找到国王，不过目前他正在和大臣讲话，只好先回城下町再搜集一些情报，最后和教堂附近的大婶对话，得知如果想住宿需要找国王请示，于是再去找国王，得到国王的特许后在宿屋的2层住下。

夜里主角被恐怖的叫声惊醒，于是出去看看发生了什么事。在屋外看到一个怪物，但没多久它便离开了。之后和周围的人对话得知那个怪物就是防具屋夫妇的孩子，因为孩子受到诅咒，所以每逢月圆之夜就会变为怪物，而且连父母也不认识了。之后去王宫看看，在这里和大家对话能得到一些情报，其中和2层的诗人对话后他回忆起了一些往事，内容主要海盗捷克和国王事。之后返回宿屋休息。

第二天早上士兵通知主角国王要召见他，于是来到王宫，国王和主角说昨天的事相信他已经见到了，为了解除诅咒需要ホビット族的力量，所以想拜托主角去东北方的山洞找ホビット一族的族长。和大臣对话后得知国王以去世的妻子就是ホビット族的长女，所以他们一定会帮忙。出王宫后，在城下町东侧的小屋里打开书柜的机关可来到后门，在这里的宝箱中可得到一块"ふしぎなの石板？"

来到东北方向的山洞后在里面的宝箱中找到一枚"ちいさなメダル"和一张"まものせいそく图"（交给怪物公园的老爷爷）当来到ホビット族居住的集落时，他们看到有人类进来后都急忙跑回家，主角不知道发生了什么事于是去搜集情报，和大家对话后找到族长，把国王拜托的事和族长说明后去右侧的地下通道，这时那里的守卫会让路。经过地下通路来到最下部，消灭这里的魔物后得到"ひかりゴケ"，之后回集落找组长谈话，接下来再和其他ホビット族人对话后离开山洞返回"コスタール"城。另外族长的房间里还有些宝箱，不过现在有人在把守（以后再来吧）。

回到"コスタール"城后又看到那个怪物，对着怪物使用"ひかりゴケ"后，怪物离开，但留下了发光的足迹……之后国王让主角今晚好好休息明天有事拜托。第二天早上国王拜托主角去城北大灯台的祭坛上把"暗之炎"熄灭，这样就能解除魔王的诅咒。但是要熄灭"暗之炎"需要世界上一种七色的水，具体情况让主角去请教这里的学者。找到学者后他告诉主角这种七色的水在世界中部岛上的入海口处可以得到，那个岛是神圣地地方，没有人真正见过七色的河水。

其实"七色のしずく"在很久以前就已经得到(在攻略连载二里介绍过)，接着前往城北的高塔。在这里可以找到一枚"ちいさなメダル"（到目前为止应该得到75枚，去找小金币国王得到一张"まものせいそく图"，交给怪物公园的老爷爷）。顺着怪物足迹来到塔的顶部，在这里有はぐれメダル出没（1个给10000多个经验值）可以在这里多挣些经验值。来到塔的最上部后对祭坛使用"七色のしずく"熄灭"暗之炎"，之后被传送到一个异空间，在这里击败BOSS后得到一块"ふしぎなの石板？"。先不要着急离开这里，由于塔里恢复了光明，在这里仔细调查可以得到一些道具。

回到"コスタール"城见国王，得到"コスタール国王の亲书"，国王拜托主角把它交给"エンゴウ"村的村长，并去取神圣的火种。和城里人对话后去里世界的"エンゴウ"村，找到找村长后把"コスタール国王の亲书"交给他，之后去楼下对话得到"种なる圣火"。接着返回里世界的"コスタール"城，在城里和大家对话后去城北的高塔。在塔顶的火坛上使用"种なる圣火"后大地重放光芒，这时"コスタール"城的士兵赶来带着火种和大家一起回城。回城后，国王为了感谢主角的大恩将"水龙の剑"（战斗中使用发生大海啸）送给主角。这时海底王出现，告诉国王公主为了想见到已葬身海底的恋人而跳海自尽，但海底王被她的真情所感动，所以把她变成人鱼，这样她就可以得到永远的生命并能一直陪伴着自己的恋人了……之后晚上举行了盛大的庆祝宴会。

第二天国王让主角去探望ホビット族长，在ホビット集落里和大家对话后找到族长，他为了感谢主角解除了魔王的封印决定把宝物库的宝物送给主角，和下面的看守对话后他会让路，在这里可以得到一块"ふしぎなの石板？"，"エビルタートルの心"（专职用道具）"ほねつきにく"，之后众人返回现实世界。

回到现实世界后再次来到"移民村庄"，这里已经有一定规模了，在村里仔细调查后可得到一枚"ちいさなメダル"和其它一些道具。之后来到现实世界的"コスタール"城，在城下町的宝箱里得到一枚"ちいさなメダル"，另外在这里有一个规模很大的游乐场，如果各位有时间的话可以在这里豪赌几个小时^^！，另外在这里可以用筹码换到一张"まものせいそく图"（交给怪物公园的老爷爷）和一块"ふしぎなの石板？"所以一定要得到。另外在城下町还可以找到一位想建设"移民村庄"的人。另外和宿屋，防具店，城下町一层右侧通道的人对话后得知一些有关石板的消息，好像是在城北的高塔里有人知道。在城里可以收集到许多有用的情报，比如被冰封的海贼船所在的位置，还有"マーディラス"城已经聚集了许多乐手，演奏比赛很快就要开始了。

去城北的高塔，在高塔的宝箱里得到一枚"ちいさなメダル"，在塔顶防具屋的人对话后得知他已经把石板卖给城里的神父了，之后回城找神父，在"コスタール"城游乐场的地下找到了神父，和他说明石板的事后，他推脱自己有事后离开，之后在城下町教堂楼上的屋里找到神父，但他好象有点不舒服，在床上躺着，以后再找他吧。接着来到"コスタール"城东北方的山洞，在这里的宝箱中得到"ちいさなメダル"和"ほねつきにく"。来到ホビット集落后可以得到一些情报，并能在这里买到一些珍贵的武器防具，另外在这里找到国王后可以得



到"とこべつ会员证"。

来到"天上の神殿",把之前得到的"ふしぎなの石板?"放置在这里的石台上后被传送到里世界。向北走来到祠堂,和大家交谈后进入屋后的莲花。从海底通道再次来到群岛中的狭长大陆,从上方丘陵再次进入海底,经过海底通道后来到群岛中的祠堂,在这里神殿上的纹章处使用"神の石"之后里世界的"天上の神殿"再次漂浮在空中,接着返回现实世界。

在现实世界的"天上の神殿"上,乘石台向下移动来到一个房间在这里和大家对话后出屋从石台处跳到飞行石上,之后得到"飞行石",乘坐"飞行石"后就可以在世界各地飞行了。另外在"天上の神殿"里可以买到非常厉害的武器和防具!之后乘"飞行石"来到"ハーメリア"村东北方被群山包围的祠堂里,在这里的一座墓碑前调查可以得到一枚"ちいさなメダル"。之后和祠堂里的人对话后得到一块"ふしぎなの石板?"。乘坐"飞行石"先在世界各地转转,可以在"レブレサック"村的宿屋里,"プロビナ"村防具屋里,"リートルード"村教堂里,"コスタール"的防具屋地下,分别可找到一位想建设"移民村庄"的人。

好久没回家看看了,不知道マリベル父亲恢复的如何了,于是回渔村フィッシエベル。回家后看到一位士兵在这里等主角,对话后得知"グランエスタード城"的国王要召见主角,于是众人来到"グランエスタード城,和国王对话后得知在"グランエスタード城西北方的采掘现场发现了一个大空洞,从里面出来许多魔物危害附近的居民,请主角去帮忙除掉魔物。

来到采掘现场后先SAVE一下,之后从采掘场的台阶来到地下,在地下通路里的宝箱中可以得到一枚"ちいさなメダル"。一直向下走来到一处石台处,把之前得到的"ふしぎなの石板?"摆放在石台上,之后被传送到魔王的宫殿一路上的敌人很厉害,而且没有什么宝箱可拿,通过不算太复杂的迷宫来到宫殿的最深部,这里大魔王正等着大家,和它对话2次后开战,不过不要害怕,其实他并不厉害,只要注意回复,一定能战胜它,我打的时候是LV34,所有人都是上级职业,干掉他后刚要松口气,没想到它居然变身,而且力量十分恐怖,有时可以一次干掉我方一名队员,不过没有关系,只要让速度最快的队员装上"时の沙"和回复HP的道具,而且其他人带上1-2个复活道具,在加上一定的运气,终于干掉了魔王。这时"ユバール"部落西侧的大陆突然浮起海面……

众人离开"天上の神殿"后去"グランエスタード城"向国王复命,在王城的宴会厅里找到国王,和卫兵对话后他们会让路,之后与国王对话,当国王问主角的冒险是否结束时,选第二项。接着来到"マーディラス"城,在王城入口处找到王女,她告诉主角这次的演奏大赛将在城南方的大神殿举行。之后出城来到南边的大神殿,经过比试终于找到了会演奏大地之琴的后代"ヨハン"。返回"マーディラス"城,王女下令让ヨハン和主角一起行动,ヨハン在城下町离王城入口最近的那间小屋里和师傅告别,之后众人来到来到"ユバール"部落,和族长夫人对话后得知族长带着村民们去了西北的神之祭坛。

来到神之祭坛旁边的集落后在里面见到了族长,交谈后族长让主角先休息。第二天早上族长将"大地の铃"交给主角并拜托主角这次一定要让神复活。之后主角带着ヨハン进入山洞,在山洞内部安放好"大地の铃"水会退去,接着来到祭坛。ヨハン和アイラ合作完美的结束了复活仪式,不久神复活了,这样アイラ作为ユバール一族的使命也就完成了,之后ヨハン也返回了故乡。

回到渔村フィッシエベル和所有村民对话后召开了热烈的庆祝神复活的宴会。和大家对话后刚要出村,迎面遇上了ヨハン,他转告主角"グランエスタード城"国王要召见他,之后在村里演奏起美妙的音乐。去"グランエスタード城",这时城里许多人列队迎接拯救世界的英雄们……当夜,世界各地都举行了盛大的庆祝仪式,世界好象再次恢复了和平……

世界就这样和平的过了一段时间,一天早上,母亲和往常一样叫醒主角并把父亲爱吃的"アンチョビサンド"交给他。来到港口后看到父亲又要出海。和船上的人对完话后小船驶出了港口。这是听到一个水手说什么有神之使者的船靠岸……

主角离开港口后マリベル赶来,说村里停了一艘神之使者的船,于是来到村里的岸边观看,和众人对话后得知,船上的人去了"グランエスタード城"。于是主角前往"グランエスタード城",中途顺便探望一下在渔村西侧小屋的ガボ,在王宫里和大臣对话后得知国王和神之使者在宴会厅开会,于是想宴会厅走去。和国王对话后得知神请国王去神之城做客。之后国王带着アイラ,ガボ,和主角一起乘"飞行石"和神的使者一起来到神之城"クリスタルパレス"。

来到城里国王让主角现在门外等一下,于是主角现在这里好好转转,顺便四处调查一下可以得到许多道具,其中包括"さいごのカギ"(最终钥匙,超重要道具)和一枚"ちいさなメダル"。和城里人对话后去宿屋休息(调查那里的床就可以了)第二天去见神,中途遇到卫兵阻拦,这时メルビン过来让卫兵出去把守,这样主角来到神的接见大厅,在这里可以看到世界各地的名人,和他(她)们对话后离开,这时神降临了。在大厅里神告戒大家所有生物都有生存的权利,不要再杀生,应该放下手中的武器,而且以后也不再需要武器了,之后告诉主角他手中的"暗のルビー"邪气太重,并取走了"暗のルビー",之后神便消失了(主角感到今天的神怪怪的……)。

主角和グランエスタード国王正要回グランエスタード城,半路上遇到主角的叔叔,当得知和神的会面已经结束后失望的离开,这时王城里的神官说神有事找メルビン,于是2人离开,接着主角他们也乘坐神之石离开"クリスタルパレス"城。画面转到"クリスタルパレス"城,这时メルビン正在逃命,后面有许多士兵追他,在指挥的神官说:メルビン是神的背叛者,一定要抓住他……这,这到底是怎么回事?

画面转到主角这里,突然天变暗,还打起了闪电,这时看到グランエスタード城附近发生了奇怪的现象……主角醒来后,看到国王躺在地上昏迷不醒,这时卫兵和大臣赶来把国王送回去治疗。之后主角在城里转转并了解一下情况。在王城里由于已经获得了さいごのカギ,所以打开王城里一层楼梯的背面的铁门,在这里的宝箱中可以得到一枚"ちいさなメダル"。来到城下町后有士兵报告说现在村外有许多魔物非常危险……和城下町的居民对话后回渔村フィッシエベル,和村民对话后在家找到她并回归队伍,之后4人一起调查这次事件的真相。

出村后来到村北的皇家墓地,在这里突然听到有声音呼唤主角,于是来到这里的神像处,调查神像后得知原来是メルビン正在用圣战士的能力和主角他们通话,他告诉主角他现在在"コスタール"城附近,而且背上了叛逆者的污名,之后告诉主角世界上有地,火,风,水,这四种精灵,他们和神拥有相近的力量,让主角去找到这四种精灵。之后来到"なぞの神殿"里的4个传送台前,进入一个静止的传送点时又传来了メルビン的声音,他告诉主角他会解开魔王的封印。

游戏转到メルビン这里，由于从现在开始メルビン要一个人冒险，所以装备强力的武器防具是必要的。在“コスタール”教会神父前的台子处探索可得到一块“ふしぎなの石板？”，和城里的居民对话后去城北的高塔，因为有卫兵把守，所以只好去东边的山洞，找到国王对话后（在这里选第二项）再返回高塔，这时把门的士兵会让路。来到塔顶调查火台后获得火种，之后切换到主角行动。这时左侧红色的传送门又可以运转了，进入后被传送到“エンゴウ”村附近的火山。

去“エンゴウ”村，在里和村民对话并消灭一些魔物后找村长，这时看到占卜师也在，对话后占卜师和主角一起行动，和村长对话后众人决定去火山看看情况。出村前去一趟占卜师的家，和助手交代好事情后众人向火山出发。

来到火山口后发现火山的活动已经停止，所以众人决定去火山深处看看究竟。和把口的人对话后他会让路，当众人来到火山最下层后，发现这里多了一条路，进去后一直向里走，在途中的宝箱里可以得到一枚“ちいさなメダル”。（在火山地带经常出没一种黄金史莱姆，干掉一只可得3000元，一定要好好利用）来到地下最深处后发现这里有一道门，这时占卜师的助手和一位战士赶来将“もえる水”和“しゃくねつのカギ”交给主角。进门后对着岩浆处使用“もえる水”后炎之精灵出现，主角请他帮助解开封印，但他说喜欢有实力的人，之后和炎之精灵发生战斗，由于炎之精灵主要是以火系魔法攻击为主，所以我方人员应装备上对火焰攻击减轻的防具，经过苦战终于击败了炎之精灵。之后炎之精灵履行自己的诺言企图解开封印但失败了，这时他告诉主角必须凑齐4大精灵的力量才能解开魔王的封印，之后可得到一个加攻击力的防具。回“エンゴウ”村和占卜师与村长对话后离开村子，之后返回渔村フィッシエベル。在村里看到大家都在看什么东西，对话后得知在海面上有一艘很大的船，于是来到港口和母亲与マリベル的父亲对话后进入船舱，对话后众人坐船来到那艘大船附近。在这里遇到了里世界“コスタール”国王的好友——海盗杰克，对话后两人手上的纹章突然共鸣起来，接着水之精灵复活并告诉主角他会在海底等他们，还告诉主角当找齐全部精灵的力量后去一处有七色海水的地方……

第二天主角醒来后先在船里和大家对话，之后找船长杰克。在这里仔细调查可以得到一枚“ちいさなメダル”，之后和船上的一个水手对话后可以下船。登陆后可以去一下“ダーマ神殿”，如果需要的话可以进行转职，之后坐船回フィッシエベル村。

再次来到“なぞの神殿”，走黄色的传送台来到沙漠地带。去“沙漠の城”找女王，对话后去城东侧的“沙漠の村”，和这里的族长对话，在屋后找到他的儿子“サィード”，之后和主角一起行动。带着サィード去“沙漠の城”见女王，对话后回村找村中大坛子里的那位老人。对话得知要召唤大地之精灵需要一种仪式，接着主角跟着老人并来到村西的传送点，在这里老人举行了奇怪的仪式，但举行到一半老人忽然忘记大地精灵的脸是什么样子了，于是叫主角去找线索。回村找村长对话后得知在“沙漠の城”的地下有大地精灵的石像，之后去“沙漠の城”找女王对话，接着来到“沙漠の城”最下层的入口，和守卫的士兵对话后他们会让路。

来到神殿里后看到サィード的兄弟，这时突然有魔物出来袭击，消灭它们后与サィード的兄弟对话可得到“王家のカギ”。找女王对话后去“沙漠の村”。从村中央巨大的坛子里的传送门来到“大地の精灵像”，在这里和大家对话后找中央把守的女祭祀对话，当她看到主角手里有“王家のカギ”后会让路。

用“王家のカギ”打开门后，在地下的迷宫内可从宝箱里得到“ミミックの心”（转职用道具）。当来到一处有许多棺材的房间，把所有的棺材都关上后可在地上检到蓝宝石“まなざしの宝石”；在一处墙上有一张大脸的地方，站在脸前面的机关处等5秒种左右，门会自动打开，在里面得到红宝石“ルージュの宝石”；之后在迷宫里陆续还能得到一块心形宝石“ハート形の宝石”（使用“ハート形の宝石”后会回变成“ピアスの宝石”）和一块宝石“ノーズの宝石”。另外在“大地の精灵像”里的敌人给的钱和经验值交多，可以利用一下，最好在这里升完2种上级职业，这样以后的战斗会轻松一些。

得到全部宝石后去“沙漠の村”西侧的丘陵找那位举行仪式的老人，他会把宝石拼成大地精灵的脸，之后成功的呼唤出大地精灵。主角把事情和大地精灵说明后得到大地精灵的力量，并得到一个加防御力的道具。回村后找村长对话，接着去“沙漠の城”找女王对话，他们表示感谢主角并会一直保佑着主角……

从沙漠的传送点返回“なぞの神殿”。进入绿色的传送门后会被传送到“圣风の谷”上方的风之神殿里。和这里的人对话并消灭魔物后来到神殿一层上方的房间，在这里可以得到一些关于“ファリア”的情报，她好象在南方“风之塔”。离开风之神殿后，去南方的“圣风の谷”。在谷里和大家对话后来到族长家，这时看到族长家门口聚集了许多村民，和大家对话后没过多久族长便会出来和大家讲话，这时发现族长背后长出一对翅膀……

去族长家和她对话，她会拜托主角保护她去东南方的“风之塔”寻找自己为什么会长出翅膀的真相，答应后族长和主角一起行动，在谷里SAVE后众人向“风之塔”出发。在“风之塔”一层的宝箱中可以得到一枚“ちいさなメダル”，另外在塔里的宝箱中还能得到一把会吸收HP的剑。来到塔顶后看到里世界里的ファリア，他告诉主角现在族长的翅膀是他们一族最后的翅膀，而且要召唤风之精灵的话需要风之袍，接着众人被传送到翼人族始祖的村子。来到始祖村村长家，帮他把屋子里的杂物放到旁边的杂物桶里再和他对话，当族长了解情况后将打开风之迷宫的钥匙“封印のほこらのカギ”和可以往返与这里和风之塔的“圣风の光球”交给主角，并嘱咐主角在风之迷宫里有非常厉害的魔物让主角小心。另外在这里的宿屋可以找到一枚“ちいさなメダル”。来到风之迷宫后，在里面的宝箱中可以得到一枚“ちいさなメダル”，最后打开风之迷宫最深处的宝箱之后会出现一个魔物，击败后得到“风のローブ”。

带着“风のローブ”回始祖村找族长，接着把屋里的杂物收拾好后再和他对话，可得到“风のぼうし”。接着通过“圣风の谷”来到北方的风之神殿，在神殿上方的女神像处使用“风のローブ”后成功的召唤出风之精灵。和风之精灵对话后得到风之精灵的力量并得到一个加速度的道具，之后风之精灵告诉主角她会在“ダーマ神殿”等大家，接着就消失了。之后和“圣风の谷”的族长交谈后从神殿上方的传送点返回“なぞの神殿”。

返回フィッシエベル村附近的海盗船，上船后船员告诉主角现在已经集齐火，地，风精灵的力量之后带着主角去找船长杰克，之后大家开船向着“水龙の剑”所指的方向开去。来到七色海水的人海口后唤醒了水之精灵，集齐4种精灵的力量后解开了封印，这时从海底浮上一块大陆。之后得到加防御力的道具。

之后4个精灵来到神之城“クリスタルパレス”，在这里揭开了神的真正身份，原来现在这个神是真正在幕后操纵一切的魔王。之后“クリスタルパレス”城从地上浮起，这时メルビン赶来告诉主角现在“クリスタルパレス”城已经从地上浮起，所以需要“飞行石”，之后来到“グランエスタード城”见国王，这时国王拜

托主角去消灭魔王给这个世界带来真正的和平。之后マリベル说要回家照顾父母，讨伐大魔王的是就交给主角他们了，之后离开队伍（メルビン会补她的位置，以后去マリベル家可以随时更换队员）。

出城后去海盗船，这时为了消灭大魔王船员决定让主角使用这艘船。另外和船员对话后得知自己的父亲已经获救并已经送到村里了。另外在船的货舱里可以找到一张“まものせいそく图”（交给怪物公园的老爷爷）和一枚“ちいさなメダル”（到目前为止应该得到 89 枚小金币，可以去找小金币国王换取“けんじゃの石”，战斗中全员回复 HP，超有用的道具！）

到目前为止已经可以去打最后的大魔王了，游戏也进入了尾声，但还有一些地方没有转遍，还有一些宝箱没有得到，如果有时间的话可以好好转一下。

● 去移民村庄，在武器店里的罐子里得到“ちいさなメダル”
● “マーディラス”城，王城右下房间宝箱的开法和大神殿的十字架走法一样，另外，里世界的宝箱也可以用这种方法打开。
● “大地の精灵像”上方的小屋里有一位老奶奶，和她对话后交给你一封信“ローズの手纸”给“リートルード”村的协会，这样她的魅力排名就会去除，这样就有机会得到魅力的第一名了。
● フォロッド城西方的小屋里调查上方的木桶可以得到一枚“ちいさなメダル”等等……玩家们自己努力吧！

在最后的迷宫的通路里的宝箱中可以得到 2 枚“ちいさなメダル”，另外在一处只有一个骷髅头的房间里，在骷髅头的右上方附近探索可以得到一枚“ちいさなメダル”（是隐藏的要仔细探索），出骷髅头的房间在这层迷宫的宝箱里还能得到一张“まものせいそく图”（交给怪物公园的老爷爷）。在到达一处很大的水池时对着水池使用“水のアミュレット”，之后水会退去。（在最后的迷宫中，有一处有一个巨大植物当门无法进入）在以后通路中的宝箱里还可以得到一块“ふしぎなの石板？”。另外在一处旋涡的地方进入瀑布里的房间，打开宝箱可以得到游戏中威力最大的剑，一定要得到！接着进入旋涡，在这里可以回复 HP/MP，之后来到大魔王的房间，在经历了噩梦般的战斗后终于结束了第四次变身的大魔王。游戏也进入了尾声，接着是精彩的结尾……

注 1. 在最后迷宫里有一种类似于蛋的东西，探索后可以与其发生战斗，在这里可以找到 4 个金属怪王，打死后可以得到好多万的经验值！

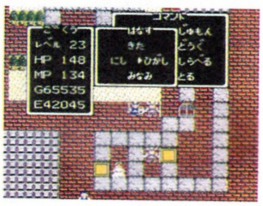
注 2. 最后的 BOSS：除了级别要高外，运气也是很重要的，最好每个人都要有几片世界树的叶子（复活用）和世界树的露水（全员回复 HP）。在再加上 1 个勇者，和一个天地雷鸣士和神之手。每回合保证有一两个人负责回复，呵呵，让大魔王哭去吧~。

通关后在“なぞの神殿”里传送门上方的铁门里还有两个传送台，这里需要安放“ふしぎなの石板？”，当凑齐所有石板？后可以和最后的隐藏 BOSS：神，战斗，他的战斗力绝对让大家满意！

文／CARL

Dragon Quest 勇者斗恶龙系列历史回顾

勇者斗恶龙 Ⅰ	发售日：1986 年 5 月 27 日 价格：5500 日元
	机种：FC、PC、SFC、GBC　容量：512KB



■登场怪物数	30 种以上
■交通工具数	0
■同伴人数	无
■城市、洞窟数	13 个
■发售本数	150 万本
■ROM 重量	49 克
■使用曲数	19 曲
■咒文总数	10

勇者斗恶龙 Ⅱ	发售日：1987 年 1 月 26 日 价格：5500 日元
	机种：FC、PC、SFC、GBC　容量：1MB



■登场怪物数	80 种以上
■交通工具数	1
■同伴人数	3 人
■城市、洞窟数	38 个
■发售本数	245 万本
■ROM 重量	62 克
■使用曲数	24 曲
■咒文总数	22

勇者斗恶龙 Ⅲ	发售日：1988 年 2 月 10 日 价格：5900 日元
	机种：FC、SFC、PC、GBC　容量：2MB



■登场怪物数	100 种以上
■交通工具数	2
■同伴人数	4 人
■城市、洞窟数	50 个以上
■发售本数	380 万本
■ROM 重量	74 克
■使用曲数	29 曲
■咒文总数	60



■登场怪物数	150 种以上
■交通工具数	3
■同伴人数	4 人
■城市、洞窟数	60 个以上
■发售本数	300 万本
■ROM 重量	74 克
■使用曲数	40 曲
■咒文总数	58

勇者斗恶龙 Ⅳ	发售日：1990 年 2 月 11 日 价格：8500 日元
	机种：FC　容量：4MB



■登场怪物数	150 种以上
■交通工具数	4
■同伴人数	3 人
■城市、洞窟数	60 个
■发售本数	280 万本
■ROM 重量	104 克
■使用曲数	43 曲
■咒文总数	57

勇者斗恶龙 Ⅴ	发售日：1992 年 9 月 27 日 价格：9600 日元
	机种：SFC　容量：12MB



■登场怪物数	600 种以上
■交通工具数	7
■同伴人数	4 人
■城市、洞窟数	?
■发售本数	300 万本
■ROM 重量	90 克
■使用曲数	42 曲
■咒文总数	60

勇者斗恶龙 Ⅵ	发售日：1995 年 12 月 9 日 价格：11400 日元
	机种：SFC　容量：32MB



■统一刊号：ISSN1005－250X / CN46－1039/G3　■定价:8.00元
欢迎邮购　邮购地址/北京市清河邮局062信箱(100085)邮购部收　咨询电话/010－62924382转11